

"Of thy sins shall I wash thee"

Historiebruk och religion i Bioshock Infinite

Tobias Björkwall

Avhandling Pro gradu i

Historia

Handledare: Björn Forsén

Institutionen för filosofi, historia, kultur- och konstforskning

Magisterprogrammet kultur och kommunikation

Humanistiska fakulteten

Helsingfors universitet

April 2016

Tiedekunta/Osasto – Fakultet/Sektion – Faculty Humanistiska fakulteten		Laitos – Institution – Department Institutionen för filosofi, historia, kultur- och konsthistoria	
Tekijä – Författare – Author Tobias Björkwall			
Työn nimi – Arbetets titel – Title "Of thy sins shall I wash thee" : Historiebruk och religion i <i>Bioshock Infinite</i>			
Oppiaine – Läroämne – Subject Historia			
Työn laji – Arbetets art – Level Avhandling pro gradu		Aika – Datum – Month and year April 2016	Sivumäärä – Sidoantal – Number of pages 78
Tiivistelmä – Referat – Abstract			
<p>Som kulturform har datorspel övergått från marginaliserad hobby till något som tar en allt större plats i det offentliga rummet. Följaktligen finns ett ökat behov att förstå spel som de unika kulturformer de är. Då spelet <i>Bioshock Infinite</i> lanserades år 2013 fick det kritik från spelare och kritiker för en kontroversiell användning av religiösa och historiska element. Syftet med denna avhandling är att analysera historiebruket i spelet och ge en nyanserad bild av de element ur historien som är framträdande i spelets intrig. Forskningsfrågorna är således: <i>Hur kan man tolka historiebruket i Bioshock Infinite? Vilka syften kan användningen av historie- och religionsrelaterade element anses uppfylla?</i></p> <p>De huvudsakliga teoretiska utgångspunkter som används för analysen är Peter Aronsson och Klas-Göran Karlssons teorier om historiebruk och historiemedvetande, samt den av Karlsson konstruerade typologin för olika sorters historiebruk. Utöver detta använder jag mig av två egna konstruerade begrepp, yttre och inre historiebruk, som inte skall ses som varandra uteslutande. Som bas för att belysa fenomenet datorspel som forskningsobjekt använder jag texter av Frans Mäyrä och Jesper Juul. Metoden jag använder mig av är en selektiv och kvalitativ innehållsanalys och baseras på texter av Mäyrä och Jon Dovey.</p> <p>Det material som analyseras är datorspelet <i>Bioshock Infinite</i> som lanserades år 2013. Spelet utspelar sig år 1912 och speltillverkarna har blandat tidsenlig estetik med fantastiska element för att skapa en retrofuturistisk värld vars etiska och sociopolitiska normer till stor grad torde skilja sig från målgruppens.</p> <p>I avhandlingen granskar jag den religion som genomsyrar spelets värld. Jag konstaterar att det till stora delar rör sig om en konstruerad religion som frikostigt använder sig av ett bibliskt språkbruk och allusioner till bibliska historier. Tunga paralleller dras till en odefinierad version av kristendomen, även om religionen i spelet saknar några av de mest centrala elementen ur kristendomen; exempelvis lyser Jesus med sin frånvaro och det bibliska språkbruket tillskrivs en fiktiv text istället för Bibeln. Följaktligen kan man inte kalla religionen i spelet för en variant av kristendom. Utöver detta demonstrerar jag hur användningen av religion kan tolkas som ett slags historiebruk för att förankra spelet i en historisk omgivning.</p> <p>Det yttre historiebruket i spelet består av de lån ur och hänvisningar till historien som speltillverkarna använt sig av för att konstruera en värld som spelaren är tvungen att navigera i och ta ställning till. Speltillverkarna har i sin strävan efter att återskapa en ärlig tidsanda valt att inkludera institutionaliserad rasism, blind nationalism och en religiös frenesi som oundvikliga element i intrigen, genomsyrande spelets värld. Dessutom används anakronismer och anspelningar på historisk propaganda för att väcka associationer hos spelaren.</p> <p>Det inre historiebruket är den historia spelets karaktärer själva använder sig av för att uppnå sina syften och legitimera sin politiska makt. Den politiska eliten i spelet använder sig frikostigt av Amerikas grundlagsfäder och har upphöjt tre av dessa till något som närmast kan liknas vid helgonstatus, samtidigt som statens fiender demoniseras och trivialiseras. Detta historiebruk kan tolkas som en ironisering av någonting som speltillverkarna anser vara ett befintligt historiebruk i USA. Spelets historiebruk kan alltså tolkas och förstås som ett uttryck för något i den kultur som speltillverkarna befinner sig i. Även om historiebruket i spelet rör sig på flera olika nivåer och tar flera olika uttryck kan man slutligen också se spelets samtliga historiebruksformer som kommersiella sådana.</p>			
Avainsanat – Nyckelord – Keywords Bioshock, historiebruk, datorspel, metahistoriebruk,			
Säilytyspaikka – Förvaringställe – Where deposited Helsingfors universitets humanistiska fakultets bibliotek – Helda / E-thesis (avhandlingar)			
Muita tietoja – Övriga uppgifter – Additional information			

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

1. INLEDNING	4
1.1 Bakgrund	4
1.2 Syfte och frågeställning	6
1.3 Disposition	6
2. TEORI OCH METOD	8
2.1 Utgångspunkter	8
2.2 Historiedidaktisk begreppsutredning	8
2.3 Datorspel som forskningsobjekt	12
2.4 Tidigare forskning	15
2.5 Metod	16
3. MATERIALET	19
3.1 <i>Bioshock</i> -spelens bakgrund	19
3.2 Columbia - en dystopi bland molnen	21
4. ANALYS	23
4.1 Inledande kommentarer till analysen	23
4.2 Religion i <i>Bioshock Infinite</i>	24
4.2.1 Dopet - nyckeln till Columbia	24
4.2.2 Eden och Sodom - en biblisk begreppsvärld	26
4.2.3 Paralleller till en kristen världssyn	29
4.2.4 Religionsbilden som historiebruk	31
4.3 Det yttre historiebruket: historiebruk och minneskultur	32
4.3.1 En omgivning stöpt i historia	32
4.3.2 Historiens mörka sidor	35
4.3.3 Allusioner till en annan värld	41
4.3.4 Kontrafaktisk historia och anakronismer som byggklossar	45
4.4 Det inre historiebruket	48
4.4.1 Fraternal Order of the Raven	48
4.4.2 Grundlagsfäderna - de nya nationalhelgonen	53

4.4.3 Statyer, monument och minneskultur	56
4.4.4 Hall of Heroes	60
4.4.5 Historien som vapen och verktyg	63
4.5. Konkluderande diskussion	64
4.5.1 Användningen av historia i <i>Bioshock Infinite</i>	64
4.5.2 Avslutande reflektioner	67
5. SAMMANFATTNING	69
6. KÄLL- OCH LITTERATURFÖRTECKNING	71
Källor.....	71
Forskningslitteratur	71
Källor på nätet	73
Musik.....	76
Digitala spel.....	76
Bildförteckning.....	77
7. BILAGOR	78
Bilaga 1: Lista över kapitlen i <i>Bioshock Infinite</i>	78

1. INLEDNING

1.1 Bakgrund

Digitala spel har som ett nöjes- och kulturfenomen under de senaste decennierna gått från marginaliserad hobby för några få invigda till någonting som genomsyrar det moderna offentliga rummet. Spelindustrin har vuxit med en ständigt ökande ekonomisk drivkraft. Det faktum att spel tar en allt större plats i det genomsnittliga vardagsrummet och allmänhetens medvetande har även lett till ett större behov att förstå datorspel som kulturform och uttryckssätt. Istället för att ignorera digitala spel och det digitala mediet som en form av kultur och uttryck så bör man stäva efter att skapa en större förståelse för dem både som kulturformer i sig själva och som återspeglings av tankar, idéer, åsikter, kulturella normer, etiska värderingar och uppfattningar av en samtida och en historisk verklighet. Att avfärda digitala spel som "enbart nöje" och se dem som ett lösryckt fenomen utan växelverkan med den kulturella sfären och det mänskliga själslivet vore således att – katastrofalt nog – ignorera ett kulturfenomen som allt mer sätter sina spår i hur de kommande generationerna uppfattar världen och verkligheten.

Likt romaner och filmer lyfter även datorspel ofta sina intriger och miljöer ur historien. Ett sådant historiebruk kan såväl förmedla som förstärka vissa attityder gentemot valda delar ur historien. Till skillnad från vetenskaplig historieskrivning finns det dock sällan några som helst krav på att datorspel (eller övrig populärkultur för den delen) bör ha någon form av historisk träffsäkerhet eller autenticitet. Spel är i grund och botten kommersiella produkter, och speltillverkarnas intentioner är i första hand att sälja en produkt, inte att lära ut historia åt sina kunder. Detta leder ofta till olika former av rätt så fria tolkningar av historien, men även till stilistiska inriktningar där speltillverkare (eller författare) använder sig av vissa valda bitar ur historien och därefter presenterar ett hypotetiskt scenario hur det *kunde* ha gått. Ett vanligt scenario i dylik fiktion är t.ex. hur västvärlden hade sett ut idag ifall Nazityskland hade lyckats invadera Storbritannien eller vad som hade hänt ifall Sovjetunionen hade vunnit det kalla kriget.¹ Narrativ som dessa kan knappast anses *skriva* historia, men de förutsätter ändå någon form av förhållande till historien, och deras popularitet tyder på ett klart intresse för att använda historiska händelser för olika ändamål. I vissa fall kan det även finnas skillnader i hur olika kulturer tar emot dessa verk eller hur de väljer att hantera historien. Exempelvis kan nämnas att det i Tyskland är förbjudet enligt lag att avbilda

¹ Fergusson 1997, 2.

hakkors på kommersiella produkter eller i marknadsföring för produkterna, t.ex. filmaffischer. Film- eller spelmakarna kan således vara tvungna att anpassa sig efter kulturella normer och ändra på sina produkter för att de inte skall anses stötande eller t.o.m. olagliga hos en del av den önskade målgruppen.

Historiebruk kan även innebära att man använder sig av och behandlar olika ideologier eller idéhistoriska fenomen. Ett exempel på detta är *Bioshock*-spelserien, utgiven av spelfirman 2K Games, som bland många spelare och kritiker hyllas som en av spelhistoriens bästa. Då det första spelet i serien, *Bioshock*,² gavs ut år 2007 så prisades bland annat den tunga tematiken och användningen av idéhistoriska element i skapandet av miljön och intrigen. Spelen har dock upplevts som kontroversiella bland annat i vissa delar av USA, och speltillverkarna har fått motta en viss kritik bl.a. för deras användning av religiösa, historiska och politiska inslag, i synnerhet då det gäller det senaste spelet i serien; *Bioshock Infinite*.³

Spelet utspelar sig år 1912 och handlar om en före detta kavalleriofficerare och Pinkertonagent som får till uppgift att rädda en gåtfull kvinna från en fantastisk, flygande stad som tidigare tillhört USA. Staden har därefter brutit sig loss ur unionen och infört sina egna extrema religiösa och sociopolitiska normer. Då spelet ännu var i utvecklingsstadiet var en av utvecklingsteamets artister färdig att säga upp sig på grund av den användning av de religiösa element som spelets huvudsakliga upphovsman Ken Levine valt att behandla och avbilda i spelet.⁴ Efter att spelet släpptes var det även minst en spelare som ansåg att spelet i ett väldigt tidigt skede av intrigen uppmanade honom till blasfemi och följaktligen krävde speldistributören Valve på att få sina pengar tillbaka.⁵ Olika politiska grupperingar har hävdade att spelet är en attack mot såväl Tea Party-rörelsen som arbetarrörelser, och en nynazistisk nätsida anklagade Levine, som är av judisk börd, för att ha skapat en "simulator för att döda vithyade".⁶ Detta tyder på att spel inte längre uppfattas enbart som kommersiell underhållning utan även som seriösa kulturfenomen som på ett djupare plan påverkar sin publik. Av dessa orsaker är det viktigt att också forskare behandlar spelen och spelens tematik och försöker förstå dem som de interaktiva kulturfenomen de är. Exempelvis genom att analysera spelens historiebruk kan man belysa hurdan historiesyn de förmedlar och hur de förhåller sig till en rådande historiekultur.

² 2K Games 2007.

³ 2K Games 2013.

⁴ Petite 2013.

⁵ Tach 2013.

⁶ Lahti 2012.

1.2 Syfte och frågeställning

Syftet med denna avhandling är att kategorisera, kartlägga och diskutera kring den historiska och religiösa dimensionen i *Bioshock Infinite*. För att kunna förstå och diskutera vad i spelet som orsakat sådan kontrovers och återge en nyanserad helhetsbild av spelets strukturer så bör dessa strukturer analyseras. I min analys använder jag mig av Peter Aronssons och Klas-Göran Karlssons teorier⁷ om historiebruk, historiekultur och historiemedvetande för att kartlägga och klargöra de historiedidaktiska begreppen. Som stöd för diskussionen om, och metodologin för, analys och tolkning av datorspel som kulturfenomen använder jag mig bl.a. av Frans Mäyräs, Jon Doveys och Jesper Juuls⁸ texter. Eftersom datorspel som forskningsobjekt är ett relativt nytt ämne och därför saknar en viss slags långvarig tradition av genredefinitioner som man t.ex. kan finna i litteraturvetenskapen så ämnar jag även kortfattat redogöra för några av de centrala termer och begrepp som eventuellt är nödvändiga för att belysa diskussionen och mitt material. Mina forskningsfrågor är således: *Hur kan man tolka historiebruket i Bioshock Infinite? Vilka syften kan användningen av historie- och religionsrelaterade element anses uppfylla?*

Världen som spelmakarna konstruerat kring *Bioshock Infinite* är stor, och således är det även vanligt för en spelare att inte nödvändigtvis ta del av eller uppleva varje detalj i spelet. Även om denna avhandling strävar efter att kartlägga historiebruket i *Bioshock Infinite*, skall den inte ses som en uttömmande redogörelse för varje detalj av dylikt historiebruk i spelet. Målet är att ge en övergripande bild av de viktigaste och mest framträdande elementen, i synnerhet de som är oundvikliga och nödvändiga för spelets huvudsakliga intrig och som en genomsnittlig spelare stöter på under en normal genomgång av spelen.

1.3 Disposition

Denna avhandling är indelad i fem huvudsakliga kapitel. I inledningskapitlet presenterar jag syftet med avhandlingen och lägger fram min forskningsfråga och en kort överblick över de teoretiska referensramar som jag kommer att använda i avhandlingen. Det andra kapitlet, *Teori och metod*, består huvudsakligen av en närmare inblick i teoridelen. Jag redogör även kort för den tidigare forskning som gjorts på området. Avslutningsvis presenteras metoden jag valt för denna avhandling och för granskningen av materialet. I

⁷ Aronsson 2004; Karlsson 2009.

⁸ Mäyrä 2008; Dovey 2006; Juul 2013.

det tredje kapitlet, *Materialet*, ger jag en allmän överblick av materialet och dess bakgrund för att skapa en helhetsbild av estetiken och miljöerna som spelmakarna försökt konstruera och till viss mån rekonstruera. Det fjärde kapitlet är det egentliga analyskapitlet och det är indelat i tre delar. I den första delen, *Religion i Bioshock Infinite*, redogör jag för den rådande religiösa historiekulturen i materialet. I den andra delen, *Det yttre historiebruket: historiebruk och minneskultur*, undersöker jag det yttre historiebruket. Avslutningsvis behandlar jag i analysens tredje och sista del det *inre* historiebruket i mitt material. Analyskapitlet avslutas med en konkluderande diskussion om historiebruket samt reflektioner över obesvarade frågor som faller utanför avhandlingens ram och fortsatt forskning inom ämnet. I det femte och avslutande kapitlet, *Sammanfattning*, ger jag en sammanfattning och överblick av avhandlingens resultat.

2. TEORI OCH METOD

2.1 Utgångspunkter

I detta kapitel presenterar jag de teoretiska referensramar som utgör grunden för min avhandling. I behandlingen av materialet kommer jag att använda mig av centrala begrepp inom historiedidaktiken som på olika sätt förhåller sig till historiebruk, historiekultur och historiemedvetande, vilka jag således även här belyser. Eftersom datorspel som medium inte är lika vidsträckt behandlat i akademisk forskning som exempelvis litteratur belyser jag även kortfattat några centrala begrepp för att skapa en klarare bild av materialet och dess kontext. Vidare redogör jag kortfattat för den tidigare forskning som tangerar ämnena i denna avhandling. Avslutningsvis presenteras den metod jag valt för att besvara forskningsfrågan.

2.2 Historiedidaktisk begreppsutredning

Historiedidaktiken tillhör den vetenskapliga disciplinen *ämnesdidaktik* och handlar om studier av utläringen och förmedlingen av historia. Klas-Göran Karlsson skriver följande i *Historien är nu – En introduktion till historiedidaktiken*:

Christer Karlegård, historiedidaktikens obestridlige introduktör i Sverige, definierade i denna anda redan i början av 1980-talet historiedidaktik som ”vetenskapliga studier i av människors möte med historien”. Historiedidaktiker intresserar sig följaktligen för vilken historia som förmedlas, hur denna historia förmedlas samt av vem och till eller för vem.⁹

För forskaren som forskar ur ett historiedidaktiskt perspektiv är det alltså väsentligt även att beakta medierna genom vilka historia förmedlas, vem det är som förmedlar historien och vem som är målgruppen. Också övriga omständigheter är av intresse, som t.ex. ifall det rör sig om en kommersiell produkt. Karlsson talar även om en ”historiedidaktisk kommunikationskedja” som består av aktörer som är avsändare, mottagare och förmedlare av historia.¹⁰

På en strukturell nivå innefattar kedjan också olika kanaler och medier i vilka historia förmedlas, från traditionella sådana som utbildningssystem och massmedier och moderna kanaler som tidigare inte uppmärksammats eller ens existerat, som film och andra delar av

⁹ Karlsson 2009, 37-38.

¹⁰ Ibid.

underhållningsbranschen och datavärlden. En sådan kommunikationskedja byggd kring historia kan man kalla en historiekultur.¹¹

Begreppet *historiekultur* inbegriper alltså inte enbart historieskrivning i dess vetenskapliga, akademiska eller officiella form. Ur det historiedidaktiska perspektivet bör den historia som står i historiekulturens centrum betraktas som ”en kulturprodukt eller en artefakt, konstruerad, uppfattad och använd av individer, grupper, samhällen och stater för att svara mot vissa specifika behov och för att tillfredsställa vissa specifika intressen”.¹²

Varje gång t.ex. en film behandlar ett historiskt ämne, så som exempelvis det ständigt populära andra världskriget, så finns det någon som bestämmer vilka delar av historien som skall behandlas, och i vilket ljus. Valda delar av historien förmedlas således och förstärks hos mottagaren. Enbart det faktum att vi återgår till och försöker berätta om dessa svunna tider är ett tecken på en historiekultur. På samma sätt är förmedlarna av historia beroende av målgruppen och åskådaren; vilka delar av historien lever vidare och återberättas t.ex. via historieundervisningen eller övrig populärkultur? Vad anses vara allmän kunskap om historien? I vilken omfattning vill brukarna av historia förmedla ny kunskap eller dekonstruera gamla synsätt på historien? Det behöver inte heller vara en uttrycklig användning av historia som miljö eller händelseförlopp; t.ex. antydningar, språkliga uttryck, anspelningar, sedvänjor och traditioner är alla element som kan anses vara ett uttryck av en historiekultur.

Historiekultur är de källor, artefakter, ritualer, sedvänjor och påståenden med referenser till det förflutna som erbjuder påtagliga möjligheter att binda samma relationen mellan dåtid, nutid och framtid.¹³

Angående fallet *Bioshock Infinite* så kan det konstateras att det definitivt är frågan om människans möte med någon form av förmedlad historia, inte minst genom den säregna estetiken som till stora delar lånas från tidigt 1900-tal; en estetik som delvis är beroende av mottagarens egna uppfattningar om historien och historisk autenticitet. Då en aktör på detta sätt använder sig av delar av en historiekultur för att forma ”bestämda meningsskapande och handlingsorienterade helheter”¹⁴ är det fråga om ett *historiebruk*. Genom att forma dessa meningsskapande helheter så kan aktören använda sig av historien, eller historien så som den uppfattas, för att t.ex. försöka skapa en gemensam

¹¹ Karlsson 2009, 38.

¹² Ibid. 38-39.

¹³ Aronsson 2004, 17.

¹⁴ Ibid.

identitet genom hänvisningar till ett gemensamt kulturarv. För att detta över huvud taget skall vara möjligt så krävs ett slags *historiemedvetande* i vilket aktörerna rör sig. Peter Aronsson ger följande definition:

Historiemedvetande är de uppfattningar av sambandet mellan dåtid, nutid och framtid som styr, etableras och reproduceras i historiebruket. Ett visst urval av historiekulturen iscensätts i ett historiebruk och formerar ett historiemedvetande. Kategorierna *erfarenhetsrum* och *förväntningshorisont* låter sig väl förenas med begreppet historiemedvetande. Kunskap och berättelser om det förflutna skapar ett erfarenhetsrum med möjligheter för vissa föreställningar om framtiden.¹⁵

En viktig aspekt av historiemedvetandet är att begreppet inte enbart handlar om synen på det förflutna, utan även inbegriper föreställningar och tankemodeller om samtiden och framtiden. Historien uppfattas inte som någonting som enbart "har hänt", utan som en del av en kausalitetskedja som ännu påverkar det som sker och det som kommer att ske. Det är även viktigt att förstå det interna nödvändiga förhållandet mellan historiekultur, historiebruk och historiemedvetande som ett slags historiedidaktiskt "ekosystem".

Karlsson har även konstruerat en typologi som ett verktyg för att förstå de olika slags historiebruket och dess syften. Hans indelning består huvudsakligen av sju olika slags historiebruk; det *vetenskapliga*, det *existentiella*, det *moraliska*, det *ideologiska*, det *politisk-pedagogiska*, det *kommersiella* samt *icke-bruk* av historia.¹⁶ I denna avhandling använder jag mig av denna typologi och hänvisar till några av dessa olika typers historiebruk. Det är värt att poängtera att de olika slagen av historiebruk ofta överlappar och inte nödvändigtvis skall ses som varandra uteslutande. Olika aktörer brukar historia för olika ändamål och således kan ett och samma element ur historien uppfylla olika funktioner för olika användare och olika målgrupper.

Existentiellt historiebruk är då man använder historien i syfte att minnas eller glömma, ofta i ett samhälle i förändring eller under ett stort tryck utifrån. Existentiellt historiebruk förekommer ofta på det individuella planet, exempelvis i dagböcker, men även bland mindre folkgrupper för att berätta deras gemensamma historia och skapa en kulturell identitet eller samhörighet.¹⁷

Det *ideologiska historiebruket* är det som ofta brukas av intellektuella eller politiska elitgrupper. Det handlar ofta om att legitimera en viss maktposition och trivialisera eller osynliggöra eventuella problem och misstag som uppstått på vägen till

¹⁵ Aronsson 2004, 17-18.

¹⁶ Karlsson 2009, 59.

¹⁷ Ibid. 60-61.

makten. Genom att skapa en kontinuitet till det historiska kan grupper t.ex. skapa anspråk på territorier eller rättfärdiga sin egen maktposition. Ideologiskt historiebruk hittas exempelvis ofta bland olika nationalistiska grupper.¹⁸

Ett *moraliskt historiebruk* är en slags uppgörelse med tidigare officiell maktutövning och nationella trauman. Genom att belysa marginaliserade grupper, nertystad problematik eller grymheter som utövats av statsmakten kan man låta de förtrycktas historia berättas och möjliggöra eventuella metoder till gottgörelse¹⁹.

Politisk-pedagogiskt historiebruk är en inte helt oproblematiserad användning av historia. Karlsson beskriver det som ett ”metaforiskt, symboliskt och jämförande historiebruk”²⁰ där man förenklar ett förhållande mellan det förflutna och nuet. Genom att endast belysa likheter och ignorera eventuella skillnader strävar brukaren efter att vinna politiska fördelar eller förespråka ett visst handlingsätt. Detta slags historiebruk jämförs med ett skafferi ur vilket användaren plockar åt sig de likheter som behövs för att förankra något visst fenomen i en historisk jämförelse utan att beakta de skillnader och historiska sammanhang som de existerat i.²¹

Karlsson drar även vissa paralleller mellan den politisk-pedagogiska användningen av historia och det *kommersiella historiebruket*. I bägge fall handlar det om att vissa valda delar ur historien har en större lyskraft och är av större intresse för olika ändamål. Det kommersiella historiebruket är något som genomsyrar flera olika samhällsområden. Historiska filmer och historisk litteratur har gjort bra ifrån sig på marknaden, inte minst de Oscar-belönade filmerna om andra världskriget och Förintelsen. Historia används även i kommersiella syften via marknadsföring och reklam i syfte att anspela på uppfattningar om autenticitet och tradition. Likt denna avhandling åskådliggör används också historia på olika sätt i spel och andra kommersiella underhållningsformer.²²

Ytterligare ett begrepp som är relevant i denna avhandling är *retrofuturism*, ett begrepp myntat av Lloyd Dunn år 1983.²³ Retrofuturism är en stilistisk genre som inbegriper en syn på framtiden sedd ur det förflutna eller, vice versa, en syn på det förflutna sedd ur framtiden. Vanligt för denna inriktning är att utopistiska framtidsvisioner framställs i en miljö som delvis baseras på nostalgi av en förfluten tid, oftast från decennierna innan 1960-talet.

¹⁸ Karlsson 2009, 63.

¹⁹ Ibid. 62.

²⁰ Ibid. 66.

²¹ Ibid.

²² Ibid. 67-68.

²³ Nguyen 2010.

The SECOND trend is the inverse of the first: futuristic-retro. It starts with the retro appeal of old styles of art, clothing, etc., and then incorporates modern or futuristic technologies onto it, creating a shepherd's pie of past, present, and future elements.²⁴

Utöver dessa definitioner på historiebruk använder jag i denna avhandling även två egna konstruerade begrepp, *yttre* och *inre historiebruk*. Med *yttre* historiebruk syftar jag här på den metod som speltillverkarna använt sig av för att konstruera en fiktiv värld fylld av allusioner, lån ur och hänvisningar till historien. Om historiebruket ses som en kommunikationskedja så skulle avsändaren i det *yttre* historiebruket vara *speltillverkarna* och mottagarna skulle vara *spelaren*. Man kunde kanske tala om ett historiebruk som spelets karaktärer i sin egen tidskontinuitet inte nödvändigtvis skulle känna igen som användning av historia.

Det *inre* historiebruket däremot är det historiebruk som speltillverkarna tillskriver spelets karaktärer och grupperingar i själva intrigen, exempelvis sättet på vilket spelets antagonister använder sig av en gemensam historia för att rättfärdiga sina maktpositioner. Sedd som en kommunikationskedja är det alltså *spelets karaktärer* som får agera både avsändare och mottagare. Detta kunde även kallas ett *metahistoriebruk*. Det är viktigt att förstå att dessa två indelningar absolut inte är varandra uteslutande utan att historiebruket är ett överlappande fenomen, och att det på något plan är spelaren som är den slutliga mottagaren och målgruppen för spelet och historiebruket däri. I den bemärkelsen faller all användning av historia i materialet inom en ram av ”yttre” historiebruk.

2.3 Datorspel som forskningsobjekt

Trots sin relativt korta historia så har datorspelskulturen skapat och använt sig av ett flertal olika termer och begrepp för att beskriva inte bara aktiviteten att spela datorspel utan även de flertal olika subkulturer, genren och tekniska lösningar som uppstått i samband med att teknologin gjort framsteg och intresset för aktiviteten vuxit. Termen *datorspel* i sig självt kan även anses vara missvisande och problematisk. I den här avhandlingen använder jag termen *datorspel* synonymt med *digitala spel*, även om det bör ses som en medvetet fastställd definition som varken är nödvändig eller uttömmande. Att tala om datorspel eller digitala spel är således inte helt oproblematiskt, och forskare har haft problem med att definiera vad som bör eller inte bör räknas till

²⁴ Nguyen 2010.

digitala spel (t.ex. till skillnad från *digitaliserade spel*). Frans Mäyrä belyser situationen som följande i *An Introduction to Game Studies*:

Any attempts to find the 'firsts' or the origins of innovations in the area of digital games will inevitably also end up in the hazy regions of prehistory or the times before actual digital games. [...]
There are inherent challenges in preparing an all-inclusive definition of games or play, as the flexibility, ambiguity and diversity of the phenomena become easily oversimplified in the process.²⁵

Att tala om digitala spel eller datorspel inbegriper alltså en rätt så knepig problematik kring definitioner av både begreppen *spel* och *digitala*. Syftet med detta kapitel är ingalunda att försöka skapa eller ens diskutera en allomfattande och uttömmande definition av vad som kunde tänkas vara inbegripet i de två begreppen, endast att hitta en fungerande arbetsdefinition som kan hjälpa till att belysa materialets granskning och kontext.

Den kanske mer svårdefinierade termen i det här fallet torde vara *spel*. I vardagsspråk kan spel syfta till en mängd olika aktiviteter, så som t.ex. sport, bräd- och rollspel, datorspel, teater eller t.om. att spela ett instrument. Alla dessa aktiviteter har dock olika förknippade konnotationer till syfte, meningsskapande och kulturell innebörd. Att spela fotboll är inte samma aktivitet som att spela schack eller att spela upp en pjäs på en teater, än mindre har det gemensamt med aktiviteten att spela ett instrument. Det som gör definitionerna och distinktionerna ännu mer problematiska är att människor tenderar att se vissa överlappningar bland de olika aktiviteterna. Exempelvis schack anses bland vissa vara en sport och brukar få synlighet på sportsidor. I dagsläget lobbar även flera för att s.k. "elektronisk sport" skall godkännas som en legitim form av sport och ges utrymme i idrottsspalter och TV-sändningar. I Sydkorea är datorspelet *Starcraft*²⁶ omåttligt populärt, och nationella mästerskap ges utrymme på TV under de bästa sändningstiderna. De mest framgångsrika spelarna vinner inte bara ära och berömmelse, utan även stora pris- och sponsorpengar, och det finns olika skolningsprogram som tränar upp kommande generationer av spelare med specialundervisning och träningsläger – spelet och spelarna innehar alltså ungefär samma status som professionell idrott och dess utövare har på övriga håll i världen.²⁷

Ett av problemen med att forska i digitala spel blir således ett begreppsligt sådant. Utmaningen ligger i att ge en tillräckligt träffsäker modell för de *tillräckliga* och

²⁵ Mäyrä 2008, 32-33.

²⁶ Blizzard 1998.

²⁷ Bellos 2007.

nödvändiga villkoren för att man skall kunna kalla någonting ett spel. Det bör naturligtvis poängteras att det även ligger en problematik i valet av språk. *Spel* och *lek* har annorlunda språkliga konnotationer än exempelvis engelskans *game*, vilket kan försvåra forskares strävan att finna ett gemensamt allomfattande språk som vore internationellt användbart. Olika forskare har dock försökt ge någon slags fungerande definition av spel och aktiviteten *att spela*, i hopp om att kunna belysa vad det är vi pratar om då vi pratar om att spela datorspel.

I och med att behovet vuxit så har det uppkommit ett antal mer eller mindre användbara definitioner på spel. Jesper Juul är en av de som på basis av tidigare forskares resultat försökt skapa en övergripande och fungerande modell för vad som bör klassas som spel (d.v.s. med huvudsaklig tyngd på *digitala* spel). Han sammanfattar sina resultat som följande:

A game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable.²⁸

Det finns sex stycken grundläggande element i Jesper Juuls definition av spel. De två första är att spelet består av ett formellt internt regelsystem, samt att det dessutom finns kvantifierbara resultat som kan uppnås genom detta regelsystem. Vidare bör de olika resultaten tillskrivas olika värden, d.v.s. genom att följa ett koherent system av regler så kan spelaren t.ex. antingen vinna eller förlora. Spelaren själv är även en nödvändig kugge; ett spel vars händelseförlopp tar plats utan att spelare påverkar handlingen är inget spel. Spelet är alltså *interaktivt*, till skillnad från t.ex. litteratur och film, och måste erbjuda spelaren någon form av utmaning. Att spelaren dessutom bör känna någon slags emotionell koppling till spelet är av vikt. Detta går hand i hand med tanken om att leken och spelet har ett egenvärde; vi spelar spel eftersom vi *vill* spela/leka och veta hur händelseförloppet eller intrigen utvecklas eller om vi vinner spelet eller inte. Avslutningsvis säger Juul att aktivitetens - att spela - natur är sådan att vi som spelare själv kan välja om vi vill spela spelet (en gång eller upprepade gånger) utan att det har några konsekvenser för oss utanför spelet; spelande är frivilligt och innebär inga följder i ”det riktiga livet”.²⁹

Även om man kunde argumentera för att denna definition av spel fortfarande lämnar vissa frågor öppna för tolkning, som t.ex. i fallet med rollspel som kunde anses

²⁸ Juul 2003.

²⁹ Ibid.

vara ”utan slut”, så är den ändå tillräcklig i sin avgränsning för att erbjuda en fungerande arbetsdefinition. Det väsentliga i denna definition är att spelet som kulturform är en frivillig, *interaktiv* handling som har ett egenvärde.

I och med att digitala spel som fenomen vuxit till sig och skapat sina egna underkulturer och sina egna lexikon har det även gjorts försök att kategorisera de ofta väldigt olika spelen³⁰ Det faktum att en och samma spelgenre kan ha flera benämningar beroende på med vem och var de diskuteras kan givetvis vara en fallgrop för den som vill forska i datorspel. Det finns heller ingen överhängande allmänt accepterad praxis för att skilja på det tematiska och det mekaniska i genrespecifikationer; exempelvis är *horror*, eller skräck, en lika vanligt förekommande spelgenre som den mera mekaniskt beskrivande genren *simulation*, även om ordet ”skräck” vanligtvis är en beskrivning av spelets intrig och händelseförlopp istället för den spelmekaniska ramen runt vilken spelet är konstruerat.

Då denna avhandling inte strävar efter att försöka ge någon allomfattande beskrivning av dessa olika spelgenrer använder jag mig av två av de kategorier som presenterats av Minako O'Hagan och Carmen Mangiron för att klargöra var på spektrumet av olika datorspel *Bioshock Infinite* befinner sig; *action* och *shooter*.³¹ Med *action* hänvisar de till spel där händelseförloppen ofta är snabba och explosiva och kräver god koordinationsförmåga och/eller snabba reflexer. Genren *shooter* inbegriper (vanligtvis) ett förstapersons perspektiv med utgångspunkten att spelaren skall uppnå spelets mål och överkomma dess utmaningar att genom avfira sin arsenal av vapen.³²

2.4 Tidigare forskning

Förhållandet mellan digitala spel och de humanistiska vetenskaperna är ett forskningsområde på vilket det skett stora framsteg under de senaste årtiondena. På inhemskt håll är det kanske först och främst bland beteendevetenskaperna som man tidigast insett vikten av digitala spel som forskningsobjekt. Vid Helsingfors universitet har bl.a. Menyan Zhang nyligen skrivit en avhandling pro gradu titulerad *Not only enjoyment: An investigation of computer game playing from perspectives of emotion, immersion and gratifications*.³³ Även språkvetarna har noterat de digitala spelens betydelse i inläring av främmande språk. Olli Uuskoskis avhandling pro gradu *Playing*

³⁰ O'Hagan & Mangiron 2013, 68.

³¹ Ibid.

³² Ibid.

³³ Zhang 2013.

*video games: A waste of time... or not? : Exploring the connection between playing video games and English grades*³⁴ undersöker förhållandet mellan digitala spel och inläringen av engelska som ett främmande språk. Även ämnet historia i förhållande till digitala spel har berörts, bland annat i Fredrika Lindells avhandling pro gradu *I en minnesrik, alternativ, postapokalyptisk värld: En granskning av historiebruket och historiekulturen i datorspelen Fallout 3 och Fallout New Vegas*.³⁵ I min analys utgår jag delvis från samma teoretiska ramverk som Lindell. Perspektivet är däremot ett annat. På internationellt håll har det även skrivits en del om datorspel och historia. Ylva Grufstedt har vid Lunds universitet nyligen skrivit en avhandling pro gradu med titeln *När nu möter då i Call of Duty: World at War & Europa Universalis III – Historiedidaktiska perspektiv på datorspel*³⁶ som behandlar historia och interaktivitet i spelen *Call of Duty: World at War*³⁷ och *Europa Universalis III*.³⁸ Adam Chapman har skrivit om vikten av att ta själva mediet datorspel i beaktning då historiska spel analyseras och om hur den interaktiva formen skiljer sig från en ren text på sättet vilket historia används och förmedlas, i artikeln "Privileging Form Over Content: Analysing Historical Videogames".³⁹ Bland de markbrytande forskarna inom spelstudier bör även nämnas Katie Salen och Eric Zimmerman, vars bok *Rules of Play*⁴⁰ hör till de mer grundläggande texterna om att tolka datorspel som unika kulturformer.

2.5 Metod

En av de tidigare utmaningarna med att göra akademiska studier om digitala spel är att det saknas en etablerad tradition och en regelrätt metodologi att applicera på sitt forskningsmaterial; ett etablerat och allomfattande begrepp som "spelveenskap" existerar helt enkelt ännu inte i den akademiska världen. Det faktum att digitala spel som forskningsobjekt är av tvärvetenskapligt intresse innebär att metoden måste motsvara studiernas syfte och den disciplin som står som bakgrund för forskarens approach. Frans Mäyrä har grovt delat in de huvudsakliga intressesfärerna i tre olika.⁴¹ Den första är intresset för själva spelet och dess innehåll. Genom att analysera ett spel t.ex. som ett kulturellt fenomen kan forskaren klarlägga intentioner och strukturer inom

³⁴ Uuskoski 2011.

³⁵ Lindell 2014.

³⁶ Grufstedt 2013.

³⁷ Activision 2008.

³⁸ Paradox 2007.

³⁹ Chapman 2012.

⁴⁰ Salen & Zimmerman 2004.

⁴¹ Mäyrä 2008, 156.

spelet, och behandla det exempelvis som en kulturvetenskaplig undersökning eller tolka verket som ett uttryck för sin tid. Den andra sfären är intresset att studera själva spelhandlingen, spelarna och deras reaktioner eller förhållande till själva spelandet som aktivitet. Exempel på detta kunde vara en undersökning i utvecklingspsykologi och spelens neurologiska effekt. Den tredje och sista intressesfären ligger med betoning på det tekniska; att förstå och belysa spelens utveckling, tekniken bakom och spelens design. Detta är naturligtvis av större intresse för de som yrkesmässigt sysslar med spelutveckling.

Den största utmaningen med dessa olika inriktningar är enligt Frans Mäyrä dock en metodologiskt sådan.

As the interdisciplinary range of game studies includes studies with distinctly humanities and social sciences-related approaches as well as work with mostly technical or artistic emphasis, there is no single methodology organizing work done within game studies: rather, every researcher needs to construct their own toolbox of methods to suit their particular approach⁴²

Forskaren som vill ta sig an en undersökning av digitala spel har således ingen given metodologi att anpassa på sin forskning, utan är istället tvungen att skapa sig en egen uppsättning av ”verktyg” som lämpar sig för just det valda angreppssättet.

I den här avhandlingen rör jag mig huvudsakligen i den förstnämnda intressesfären. Jag analyserar spelets innehåll; dess språk, symboler och strukturer. Det intressanta i mitt material är alltså de meningsbärande element och representationer som återges i spelets intrig och estetik. Jag är inte intresserad av spelmekaniska funktioner eller spelets digitala arkitektur. Syftet med avhandlingen är heller inte att undersöka funktionen för själva handlingen ”att spela”, spelarna i sig själva eller spelets neurologiska effekt på spelaren.

Frans Mäyrä noterar att det bland de humanistiska vetenskaperna ofta finns en tendens att närma sig datorspel med verktyg hämtade från en tradition av semiotisk analys.⁴³

These traditions involve studying systems like human language, psyche, society or, as in our case, a digital game, through an analytical process which involves identifying the constituent elements and their underlying structures, as well as describing the rules for their combination within the subject of study.

[...]

Generally known as 'textual analysis', this kind of methodology often also involve discussing games as text, or in textual terms as complex and multimodal signs that are constituted by other signs.

[...]

⁴² Mäyrä 2008, 155-156.

⁴³ Ibid. 156.

Within such approaches, intertextual or intermedial comparisons are used to highlight hidden similarities and differences between games, or areas of media and culture, thereby extending the range of interpretation.⁴⁴

Det är dock inte helt oproblematiskt att studera spel som renodlade texter. Bland annat orsakar spelens interaktivitet svårigheter; att spela ett spel är i grund och botten inte samma sak som läsa en text eller se på en film. Det räcker helt enkelt inte att ta en semiotisk metodologi och applicera den på ett spel som en ”text”.

A major difficulty arises for traditional Media Studies when the text which is its primary object of study becomes interactive.

[...]

Computer games are by their very nature interactive and the importance of this fundamental quality cannot be overestimated. In order to study a computer game we cannot have recourse solely to its textual characteristics; we have to pay particular attention to the moment of its enactment as it is *played*. The 'text', if we are to use that term at all, becomes the complex interaction between player and game - or what is described as **gameplay**.⁴⁵

Av dessa orsaker väljer jag inte en renodlad textanalys som metod för denna undersökning, även om jag använder mig av vissa lånade och besläktade begrepp och tänkesätt. Istället analyserar jag mitt material genom en *kvalitativ och selektiv innehållsanalys*. Med detta avses att jag diskuterar och behandlar sådana strukturella element i spelet *Bioshock Infinite* som jag själv valt att ta fram ur den s.k. *gameplayn*. Jag behandlar naturligtvis också det textuella i spelvärlden, men undersöker materialet som ett helhetligt och interaktivt kulturfenomen. I denna bemärkelse är min metod besläktad med en litterär *närläsning*, eftersom jag avgränsar mitt fokus till ett enda spel och analyserar det i den form som det ursprungligen lanserades. Till sin natur är forskningsmaterialet mycket omfattande, och det finns ett flertal detaljer som den genomsnittliga spelaren inte nödvändigtvis stöter på under en spelgenomgång. Av denna orsak skall kartläggningen av historiska och religionsbaserade element i *Bioshock Infinite* inte ses som en encyklopedisk studie; jag väljer ut och behandlar de strukturella byggklossar i spelet som jag anser vara mest väsentliga och relevanta för en förståelse av spelets intrig, historiekultur och narrativ, samt de element i spelet som är oundvikliga för spelaren att stöta på under en genomsnittlig spelomgång.

⁴⁴ Mäyrä 2008, 156.

⁴⁵ Dovey 2006, 5-6.

3. MATERIALET

3.1 *Bioshock*-spelens bakgrund

Till spelserien *Bioshock* hör tre olika spel: *Bioshock*, *Bioshock 2* och *Bioshock Infinite*. I denna avhandling kommer jag att begränsa min granskning till det sista i serien, dvs. *Bioshock Infinite*. Det första spelet i serien, *Bioshock*, utvecklades av 2K Boston (vilket senare bytte namn till Irrational Games) och gavs ut av 2K Games. Spelet släpptes första gången i augusti 2007, och då endast för PC och Xbox 360. I oktober 2008 gavs även en version för Playstation 3 ut. *Bioshock* blev snabbt en favorit bland kritiker och hyllades bl.a. för att vara en ”thinking man’s shooter”⁴⁶ som behandlade seriösa och tunga teman⁴⁷ och därtill riktade sig till en vuxen målgrupp. Även i dagens läge hittas spelet ofta på listor över de bästa eller mest inflytelserika spelen genom tiderna. Webbplatsen Metacritic som samlar data från olika recensioner världen runt och sammanfattar resultaten till ett medelvärde ger *Bioshock* ett värde av 96⁴⁸ (på skalan 0-100), och spelet ligger således på tredje plats bland de högst poängsatta spelen någonsin för Xbox 360. För PC versionen gäller samma värde, även om spelet ligger något lägre på listan, på femte plats.⁴⁹

Även *Bioshock Infinite* utvecklades av Irrational Games och gavs ut av 2K Games. Spelet lanserades i mars 2013 för PC, Xbox 360 och Playstation 3. *Bioshock Infinite* utspelar sig till synes i en annan kontinuitet än de två tidigare spelen och skall inte ses som en direkt fortsättning på den tidigare intrigen, även om det finns gemensamma faktorer som (våldigt sent i spelets händelseförlopp) för de två spelen samman till en sammanhängande enhet. *Bioshock Infinite* har i allra största allmänhet även fått ett gott mottagande bland spelare och kritiker, även om det inte anses vara ett lika exceptionellt bidrag till spelhistorien som sin föregångare. Metacritic ger värdet 93⁵⁰ för Xbox 360 versionen, och plats nummer 16 på listan över de högst poängsatta spelen genom tiderna, medan PC versionen ligger på 94 poäng och 13:e plats på motsvarande lista.⁵¹

Bägge spelen har utvecklats under Ken Levines ledning, och han anses vara den huvudsakliga kreativa kraften bakom spelen och det övergripande narrativet. *Bioshock Infinite* är utgivet av det amerikanska spelföretaget 2K Games och riktar sig

⁴⁶ Jenkins 2013.

⁴⁷ Shuman 2011.

⁴⁸ Metacritic 2007a.

⁴⁹ Metacritic 2007b.

⁵⁰ Metacritic 2013a.

⁵¹ Metacritic 2013b.

huvudsakligen till en amerikansk publik. Spelet nådde en 18. plats på listan över de 20 mest sålda konsolspelen i USA under 2013.⁵² Den amerikanska organisationen Entertainment Software Rating Board (ESRB) som bedömer digitala spels lämplighet för barn och unga har märkt spelet ”M” eller ”Mature”, dvs. lämpligt från åldern 17 och uppåt.⁵³ Den europeiska motsvarigheten till ESRB, Pan European Game Information (PEGI), har gett samtliga versioner och upplagor av spelet åldersgränsen 18 för den europeiska marknaden.⁵⁴

Genremässigt sett är spelet ett sk. *first person shooter* (väldigt ofta även kallat endast *FPS*).⁵⁵ Ett förstapersons perspektiv innebär att spelaren ser och upplever världen ur protagonistens, d.v.s. i det här fallet Booker DeWitts, ögon. Vanligt för FPS-spel är att det enda som spelaren kan se av spelets huvudkaraktär är de vapen som karaktären för stunden håller i sina händer, och detta gäller även för *Bioshock Infinite*. Perspektivet är så till vida genomgående att spelaren under spelets gång aldrig får se DeWitt ur några övriga perspektiv; det finns inga videoklipp mellan kapitlen som går utanför DeWitts eget perspektiv. Denna undantagslösa användning av förstapersons perspektiv bidrar till att skapa en känsla av immersion hos spelaren, d.v.s. en känsla av att spelaren verkligen är närvarande i intrigen och spelmiljöerna.

Bioshock Infinite är innehållsmässigt ett väldigt stort spel. Det är indelat i 40 kapitel av varierande längder och inbegriper en intrig som tar åtskilliga timmar att slutföra, samt otaliga platser och händelser som kan utforskas och upplevas enligt spelarens önskan men som inte är nödvändiga för att slutföra spelet. Således finns det alltså en enorm mängd detaljer i spelet som fyller ut sådant som annars kunde anses vara hål i intrigen, eller helt enkelt skapar en mer detaljrik värld och bidrar till att måla upp en viss slags atmosfär och miljö; en miljö i vilken både verklig och kontrafaktisk historia används för olika ändamål. I detta kapitel ger jag en kort överblick över spelserien och de miljöer och fenomen som spelmakarna försökt skapa och till viss mån rekonstruera.

I denna avhandling kommer jag ställvis att citera karaktärer ur spelets handling. På grund av spelets interaktiva natur är det inte möjligt att ge en exakt tidskod eller på övriga sätt specificera exakt var i handlingen dessa repliker återfinns. Bifogat i slutet av avhandlingen hittas en bilaga där jag listat alla de 40 kapitel som utgör spelets intrig och jag kommer i texten att hänvisa till dessa kapitel för att ge läsaren en ungefärlig förståelse av var i spelet det citerade materialet kan hittas.

⁵² ESA 2014.

⁵³ ESRB 2016.

⁵⁴ PEGI 2016.

⁵⁵ O'Hagan & Mangiron 2013, 68.

3.2 Columbia - en dystopi bland molnen

Från första anblick står det klart att *Bioshock Infinite* till stora delar handlar om renodlad science fiction. Spelaren får genom protagonistens ögon uppleva en luftburen stad som med dagens teknologiska gränser inte bara ter sig osannolik, utan rent av omöjlig att genomföra. Spelets händelseförlopp utspelar sig dock nästan uteslutande under år 1912, och speltillverkarna har valt att skapa en värld vars klädmode, arkitektur och stadsbild tar avstamp i denna tidsperiod. Placerad i en estetik lånad från sekelskiftet innehåller spelet både tidensligt autentiska teknologiska uppfinningar som kinetoskop, fonografer och varmluftsballonger, men även strikt futuristiska och fantastiska sådana som flygande städer, automatiserade fiender och genmanipulation. Det är i denna blandning man kan skönja en retrofuturism som genomsyrar hela spelet.

Även om den estetiska aspekten inte har någon direkt koppling+ till eller inverkan på själva spelets mekaniska funktioner så bidrar den till att skapa och upprätthålla någon slags minnes- eller historiekultur och påverkar spelaren på en annan nivå än enbart spelmekaniskt. Det är i denna estetik och i händelseförloppet man kan börja tala om någon form av meningsfullt eller tolkningsbart historiebruk, och således naturligtvis även den del av spelupplevelsen som man bör försöka tolka och analysera.

Spelets handling inleds år 1912 ur huvudkaraktären Booker DeWitts synvinkel. DeWitt är en före detta kavallerist och Pinkertonagent som dragit på sig stora spelskulder och därför tar sig an ett uppdrag som skall lösa alla hans ekonomiska problem. DeWitts (och således spelarens) mål är att resa till en för honom hittills okänd stad, Columbia, och där hitta en ung kvinna vid namn Elizabeth som enligt uppgifter hålls fången mot sin vilja. Det visar sig dock snabbt att det inte rör sig om vilken stad som helst, utan en flygande stad bland molnen som en gång tillhört USA men därefter frigjort sig från unionen och numera fungerar som en suverän stat med dess egna normer, lagar och religiösa konventioner.

Columbia är en stad som leds av grundaren och den självutnämnda profeten Zachary Hale Comstock, och vars värderingar grovt skiljer sig från den moderna liberala synen på mänsklig jämställdhet. I Columbia är det endast den vita överklassen som kan anses vara medborgare och inneha de rättigheter som medföljer. Olika språkliga och etniska minoriteter existerar visserligen i staden, men de anses så gott som uteslutande tillhöra ett lägre kast och ha ett mindre människovärde än den härskande eliten, och det är även de olika minoriteterna som sköter alla de smutsiga jobben. Grova

rasistiska karikatyrer av icke-vita och en nästan fanatisk självhävdelse hör det offentliga rummet till.

När spelaren genom Booker DeWitt når staden råder ett politiskt tillstånd av *status quo* och spelaren får se staden så som den förväntas se sig under sin guldålder. DeWitt är tvungen att, likt spelaren själv, utforska och navigera sig fram genom en miljö som till stora delar är futuristisk och oigenkännlig men som ändå förankras i en rekonstruktion av det amerikanska samhället år 1912; luftskepp och svävande byggnader blandas med tidigt 1900-tals mode och kulturella troper som man (åtminstone till en viss mån) kan känna igen ur historieskrivning och populärkultur. Allt efter som handlingen fortskrider lär sig spelaren mer om det dystopiska Columbias historia. Under den polerade ytan bubblar ett enormt missnöje bland de segregerade och förtyckta minoriteterna och arbetarklasserna, och en blodig revolution står vid dörren. Som motpol till Comstock och den regerande eliten står den underjordiska folkrörelsen Vox Populi, ledda av den unga karismatiska aktivisten Daisy Fitzroy. Spelarens uppgift blir bl.a. att ge sig in i detta eskalerande inbördeskrig som innehåller anspelningar på såväl religiösa och nationalistiska rörelser som den industriella revolutionen i England och grundläggandet av den amerikanska grundlagen.

4. ANALYS

4.1 Inledande kommentarer till analysen

I min undersökning av *Bioshock Infinite* redogör jag för de olika sorternas historiebruk som kan hittas i materialet samt analyserar mina resultat. Jag har delat in min analys i tre delar. Eftersom religion är ett huvudsakligt tema i spelets intrig har jag ägnat den första delen åt att analysera de religiösa element som förekommer däri. Religionsaspekten är en mycket viktig del av det narrativ som utgör *Bioshock Infinite*. I detta kapitel kartlägger jag och redogör för de olika aspekt av såväl lånad som strikt fiktiv religion som förekommer i spelet, samt hur dessa används för att undersöka religiositet och religion som ett fenomen som spelaren själv på något plan är tvungen att behandla och ta ställning till. Jag fokuserar huvudsakligen på att analysera de trosuppfattningar som beskrivs i spelet i förhållande till de verkiga världsreligionerna, vilket i detta fall snarast gäller några av de stora kristna samfundet. För att denna analys skall vara något så när uttömmande är det inte bara väsentligt att se vilken slags symbolik, retorik och trosuppfattningar som brukas, utan även att försöka belysa vilka centrala begrepp och aspekt som lämnas bort.

Bioshock Infinite innehåller en mängd hänvisningar och allusioner till historiska händelser, platser och personer. Dessa används på olika plan, det vill säga inom berättelsen och utanför den. Å ena sidan använder sig speltillverkarna av historiska element för att skapa en berättelse som återspeglas mot spelarens egna historiemedvetande och uppfattning om historia, det vill säga ett *yttre* historiebruk, å andra sidan så använder sig spelets karaktärer av historia och drar nytta av en rådande minneskultur för att främja sina egna ändamål. Det sistnämnda kunde man kalla för ett slags *metahistoriebruk* eller *inre* historiebruk. Det handlar med andra ord om att speltillverkarna använt sig både av verkliga (och fiktiva) historiska händelser för att skapa ett slags narrativ och en atmosfär med olika tänkbara konnotationer för spelaren, men även om hur fenomenet i sig självt använts av spelets maktfigurer för att främja sina egna syften och rättfärdiga sina maktpositioner. Det är dock värt att poängtera att all historia som användas i spelet till någon grad, enligt dessa definitioner, faller inom en ram av ett *yttre* historiebruk.

I den andra och den tredje delen behandlar jag följaktligen det *yttre* historiebruket, respektive det *inre* historiebruket. Innehållet i dessa tre olika delar skall inte ses som

varandra uteslutande, då de olika formerna av historiebruk ofta överlappar. Indelningen tjänar främst till att underlätta och strukturera själva genomgången.

4.2 Religion i Bioshock Infinite

4.2.1 Dopet - nyckeln till Columbia

Ett centralt tema som genomsyrar hela *Bioshock Infinite* är dopet och syndaförlåtelse. Då spelet börjar vet spelaren endast att spelets protagonist, Booker DeWitt, har någon slags skuld att återbetala och att det är orsaken till att han tar sig an uppdraget. Även om det aldrig explicit nämns så antyds det att det är frågan om spelskulder. DeWitt är en före detta officerare i kavalleriet och Pinkertonagent som inlett karriär som privatdetektiv och därefter hamnat i diverse ekonomiska trångmål och allmänt förfall. Spelet tar sin början i en roddbåt mitt ute på ett stormande hav utanför Nordamerikas östkust. En man och en kvinna dolda i regnkläder och sydvästar ror ut DeWitt till en fyr. På dörren till fyren finns en lapp med texten ”DeWitt - Bring us the girl and wipe away the debt. This is your last chance!”.⁵⁶ Inne i fyren möts spelaren omedelbart av ett bord med en vattenskål. Ovanför skålen hänger ett stort korsstygnbroderi som pryds av texten ”OF THY SINS SHALL I WASH THEE”.⁵⁷ Spelaren fortsätter in i fyren och stöter genast på ett annat korsstygnbroderi, denna gång med texten ”FROM SODOM SHALL I LEAD THEE”⁵⁸ - en direkt hänvisning till den bibliska historien om Sodom och Gomorra. Färden genom den till synes övergivna fyren fortsätter och nästa korsstygnbroderi pryds av texten ”TO THINE OWN LAND SHALL I TAKE THEE”.⁵⁹ Spelaren fortsätter att utforska byggnaden och möts på nästa våning av åter ett korsstygnbroderi bärandes texten ”IN NEW EDEN SOIL SHALL I PLANT THEE”.⁶⁰ Fyren visar sig innehålla en raket som tar DeWitt till den flygande staden Columbia, där spelets egentliga handling sedan utspelar sig.

Omedelbart då DeWitt landar i Columbia utsätts spelaren för en omgivning som genomsyras av religiösa övertoner och en begreppsvärld delvis lånad ur Bibeln. När DeWitt väl har anlänt till staden och dörren på raketen slås upp så möts han - och således spelaren - av insidan av ett kapell av något slag. Kapellet är fyllt av levande ljus och enorma belysta glasmålningar. En kör någonstans sjunger en lovsång, och spelaren

⁵⁶ *Bioshock Infinite*: Kapitel 1 (se bilaga, härnäst hänvisar jag till bilagan enligt denna modell).

⁵⁷ Ibid.

⁵⁸ Ibid.

⁵⁹ Ibid.

⁶⁰ Ibid.

är tvungen att vada genom vattenfyllda gångar för att ta sig fram. Slutligen når spelaren fram till en större hall i vilken en skara unga människor står och lyssnar på en predikan om Profeten Comstock. Predikanten är iklädd något som liknar en lutheransk prästrock, med undantag för att den saknar den kännpaka vita kragen. Spelaren är tvungen att sälla sig till skaran av åhörare, vilket i sin tur drar till sig predikantens uppmärksamhet:

Preacher Witting: Is it someone new? Someone from the Sodom below? Newly come to Columbia to be washed clean, before our Prophet, our Founders, and our Lord?

[..]

Brother, the only way to Columbia is through the sweet waters of baptism.

[...]

Come and be cleansed! Hallelujah!⁶¹

För att spelaren över huvud taget skall kunna fortsätta så krävs det att man accepterar dopet. Det händer visserligen inte automatiskt, och man måste själv aktivera händelsen, men det är oundvikligt ifall man vill komma vidare i spelet. Då spelet släpptes ansågs detta av somliga vara problematiskt och kontroversiellt, och ledde till att åtminstone en spelare inte ansåg sig kunna fortsätta spelet på grund av sin egen religiösa övertygelse och således krävde speldistributören Valve på att få sina pengar tillbaka⁶²

Det är värt att notera att spelaren i det här skedet av spelet fortfarande inte getts någon explicit förklaring till vad det är för slags trosuppfattningar eller inriktning av kristendom som råder i Columbia. Dock är den rådande retoriken och symboliken i spelet tills vidare så till vida uppenbart lånad ur kristna sammanhang att det osökt för tankarna just till en kristen eller i varje fall till en biblisk världsbild i någon omfattning. Eftersom spelet dessutom tar avstamp i USA år 1912 - och inte t.ex. i en distinkt fantasivärld - så är det naturligt för spelaren att anta att det rör sig om någon variant av kristendom som hör tiden och platsen till. Visserligen hyllas en profet som obestriddligen inte kan hittas i någon existerande mytologi, men spelaren har än så länge inte fått tillgång till någon uttrycklig kunskap om att det t.ex. handlar - eller inte handlar - om en fiktiv förgrening av eller variation på kristendom. Själva dopet följer de konventioner som bl.a. hittas hos diverse baptistsamfund i Nordamerika - en vuxen människa sänks helt och hållet ner under vattnet av prästen som utför dopet. Detta bruk av vissa särdrag ur en väldigt specifik gren av kristendomen bidrar naturligtvis till att vissa associationer skapas hos de spelare som är bekanta med exempelvis baptism i USA:s sydstater.

Allt efter att spelets handling fortskrider så dyker teman som dop, syndaförlåtelse och pånyttfödelse regelbundet upp. Det visar sig att religiös och patriotisk frenesi hör

⁶¹ *Bioshock Infinite*: Kapitel 2.

⁶² Tach 2013.

stadsbilden till i Columbia, och för att få vara del av detta - åtminstone av härskarklassen ansedda - paradiset i himlen så måste man avsäga sig det syndiga Sodom som uppstått nedanför på markytan och födas på nytt genom dopet. Dessa teman upprepas även på det personliga planet för protagonisten. Som före detta officerare vid massakern vid Wounded Knee är DeWitt tvungen att leva med de grymheter han varit delaktig i. Allt efter att intrigen nystas upp så uppdagas det även att den verklighet som Columbia existerar i endast är en av en myriad olika dimensioner, och att spelets antagonist - den fanatiska självutnämnde profeten och statsöverhuvudet, Zachary Hale Comstock - egentligen är Booker DeWitt i en version av verkligheten där han vid en kritisk tidpunkt efter händelserna vid Wounded Knee lät sig döpas av en baptist och hittade en ny gudomligt inspirerad mening med sitt liv. Den Booker DeWitt som spelaren styr kommer från en verklighet - en verklighet som till någon omfattning kan anses vara "vår" - där han aldrig genomgick denna syndaförlåtelse och historien således fick gå sin gång så som vi känner till den utan inslag av flygande städer och övriga element ur science fiction. I ett mycket sent skede av spelet får spelaren återvända till denna stund då - bildligt talat - Booker DeWitt dör och Zachary Comstock föds. Handlingen både inleds och avslutas således med ett vuxendop, och det är viktigt att notera att i en intrig som handlar om alternativa verkligheter och "tänk om.." scenarion får dopet en enorm betydelse för vilken roll spelets huvudsakliga protagonist får ur en etisk synvinkel. Det skulle vara enkelt att hävda att den subtila (eller mindre subtila enligt vissa⁶³) sensmoralen i intrigen är att religion är roten till all ondska, men man kunde även argumentera för en inte fullt så oproblematiserad tolkning, i synnerhet i ljuset av det övriga historiebruket och övriga kontextuella faktorer.

4.2.2 Eden och Sodom - en biblisk begreppsvärld

Som redan nämnt så är spelets handling kryddad med en mängd allusioner till Bibelns historier samt lånade uttryck och symbolik. Det första som spelaren stöter på är syndaförlåtelsen ("OF THY SINS SHALL I WASH THEE"⁶⁴) vilket tangerar mytologin kring Jesus som frälsare som tvättar bort mänsklighetens synder. Utöver detta är det speciellt två övriga begrepp som får stort utrymme i intrigen och retoriken däri; Sodom och Eden. Med Sodom hänvisas här till "den gamla världen" nedanför, dvs. de som enligt Comstock till största del är ofrälsta syndare och som är förtjänta av

⁶³ Hernandez 2013.

⁶⁴ *Bioshock Infinite*: Kapitel 1.

fördömelse. Likt den välbekanta bibliska historien om Sodom och Gomorra så är de som lever nedanför hopplöst syndiga och således mer än förtjänta av det straff som Comstock i sina profetior anser att Gud kommer att tilldela dem. Och likt Bibelns Sodom så skall "Sodom below" förstöras genom eld som regnar ner från himlarna.

Om Sodom då i Comstocks filosofi representerar allt det onda och fördärvade så står naturligtvis Columbia för motsatsen. Upprepade gånger omtalas Columbia som New Eden - en klar hänvisning till Edens lustgård som i kristen mytologi symboliserar oskuld och det ofördärvade innan människan åt av kunskapens träd och drog arvssynden på sig. Att staden Columbia dessutom befinner sig i himlarna, ovanför det världsliga och smutsiga, är heller ingen slump och används flitigt för att alludera till den kristna bilden på den rättfärdiges plats i Himlen och livet efter döden. Exempelvis vid spelets början då DeWitt sitter i farkosten som skall ta honom till Columbia är det en röst som räknar ner sekunderna till avfärd, eller "Ascension".⁶⁵ Här är det värt att poängtera att ordet "ascension" visserligen kan referera till ett mekaniskt uppåtgående eller stigande av olika slag. Vanligen används dock ordet först och främst då det handlar om någon slags metafysisk upphöjelse, så som t.ex. Kristi himmelfärd ("Ascension of Christ")⁶⁶ eller då man talar om att någon t.ex. upphöjs i rang, exempelvis blir krönt till kung.⁶⁷ När DeWitt väl nått staden ovanför så önskar rösten honom välkommen till Himlen.

Den första glasmålning spelaren får se då han anländer till Columbia avbildar Comstock och bär texten "And the prophet shall lead the people to New Eden".⁶⁸ Det är inte heller endast Edens lustgård som lånas ur Bibeln och får stå som inspiration för Columbia och stadens grundande. Likt ett av de korsstygnbroderier som spelaren stöter på i fyren i början av spelet ("TO THINE OWN LAND SHALL I TAKE THEE") så vävs en berättelse om någon slags flykt ur fångenskap och synd till ett heligt, förlovat land. Detta kan naturligtvis tolkas som en allusion till Exodus, den bibliska historien om Moses som ledde Israels folk ur fångenskap i Egypten till deras förlovade land. Likheter med Moses slutar heller inte där. I den bibliska historien om utvandringen ur Egypten är det Moses som förverkligar flykten och resan till det förlovade landet. Han förbjuds dock av sin gud att själv stiga in i det heliga landet och får således aldrig uppleva slutresultatet av sitt uppdrag. På samma sätt är det Comstock som skapat Columbia och lett de utvalda till staden. Dock skall inte Comstock själv enligt den skapade mytologin vara närvarande då Sodom nedanför slutligen får sitt straff, utan det

⁶⁵ *Bioshock Infinite*: Kapitel 2.

⁶⁶ OED 2016a.

⁶⁷ Merriam-Webster 2016.

⁶⁸ *Bioshock Infinite*: Kapitel 2.

uppdraget tillfaller Comstocks avkomma; "the Seed of the Prophet shall sit the throne and drown in flames the Mountains of Man"⁶⁹. Kanske inte helt oväntat så jämförs Columbia också med den bibliska Arken vilken Noa befalldes bygga för att överleva syndafloden som enligt vissa tolkningar ödelade hela världen. På samma sätt som Arken lät några vissa utvalda överleva Guds vrede och därefter skapa en ny värld är det tänkt att Columbia skall vara en behållare för de rättrogna som efter den förutspådda domedagen kan rätta allt det som gick fel och börja från början.

Även denna domedagsestetik har element som verkar lånade direkt ur en judeokristen världsbild. I kristen eskatologi markeras den yttersta tiden och fullbordandet av Guds rike på jorden av Kristi återkomst och domedagen. Columbia, som i handlingen en gång tillhört Amerikas förenta stater, skall likaså återvända till Sodom nedanför och föra domen över mänskligheten med sig. Likt den kristna synen på apokalypsen skall detta inleda en ny tid för mänskligheten och är den slutliga länken av en kedja som i Bibeln inleds med Kristi födelse och slutar med Uppenbarelseboken, samt i spelet inleds med DeWitts "död" och Comstocks "födelse" och slutar med att profetens avkomma återvänder till världen nedanför och förstör den syndiga mänskligheten.

Profetens avkomma visar sig naturligtvis vara Elizabeth, den unga kvinna som Booker DeWitt skickats för att föra bort från Columbia. Även om det finns vissa likheter mellan Jesus och Elizabeth som messiansk ärketyp så är skillnaderna ändå flera och större. Elizabeth är exempelvis inte gudomlig i den bemärkelse som kristna anser Jesus ha varit, d.v.s. född av en människa men avlad av en gudomlighet. Inte heller förutsätts det att hon offrar sig själv för syndaförlåtelsens skull. Vid intrigens början är Elizabeth dessutom fullständigt omedveten om sin betydelse för de trosuppfattningar som råder i staden, för att inte tala om den roll som hon enligt profetiorna skall spela vid domedagen. Likväl är Elizabeth i den i spelet rådande mytologin syftad till som Columbias Lamm ("The Lamb of Columbia"⁷⁰), vilket torde vara en rätt så uppenbar allusion till Jesus som *agnus dei*; Guds lamm. En övrig likhet är att Elizabeths avlidna mor, allmänt känd som Lady Comstock, åtnjuter en ungefär likadan helgonstatus i Columbia som Jungfru Maria erhåller i katolicismen. Enligt Columbias officiella historia avled hon till följd av ett lönnmord organiserat av Comstocks fiender och dog därmed en slags martyrdöd. Lady Comstocks kropp och ägodelar förvaras i ett till henne

⁶⁹ *Bioshock Infinite*: Kapitel 2.

⁷⁰ *Bioshock Infinite*: Kapitel 3.

helgat relikvarium och det är vanligt att Columbias invånare tillber henne och lämnar små symboliska gåvor vid hennes grav.

Även ängelmotivet är centralt i Columbia. Enligt spelets historia var det ängeln Columbia som uppenbarade sig för Comstock och befälde honom att skapa en helig stad för de rättfärdiga. Det är även via ängeln Columbia som Comstock fått sina övriga profetior, exempelvis hans syn på domedagen och staden Columbias roll i den. Ängeln Columbia delar egenskaper med flera av änglarna i den kristna traditionen. Hon porträtteras som Guds mellanhand och uppenbarar sig i visioner. Dock torde det vara uppenbart att Columbia inte existerar i någon verklig tolkning av Bibeln, exempelvis finns det ingen namngiven kvinnlig ärkeängel inom den judeokristna traditionen. Själva namnet Columbia anspelar på en äldre mer lyrisk benämning på Amerika och är även namnet på den kvinnliga personifikationsgestalten av de Förenta staterna som sedermera nästan fullständigt ersatts av frihetsgudinnan i New York.⁷¹ Som resultat av ängeln Columbias vikt i spelets trosuppfattningar så genomsyras även stadsbilden av ängelmotiv, t.ex. i form av en gigantisk staty i mitten av staden vilken senare visar sig vara byggnaden i vilken Elizabeth hålls bevarad.

Detta går hand i hand med tanken på ett historiemedvetande som skapar framtidsförutsättningar i en kontinuitet med det förflutna.⁷² Genom att koppla Columbias historia till en biblisk världsbild skapar speltillverkarna ett samhälle som förstår och legitimerar sig självt via den kommande domedagen och genom allusioner till Bibelns historier. Columbia är i Comstocks egna ord ”another Ark for another time”.⁷³ Spelaren upplever dock denna bibliska begreppsvärld på ett annat plan och den vävs samman med det övriga historiebruket för att skapa ett samhälle fyllt av allusioner som på något sätt tolkas genom de egna uppfattningarna och erfarenheterna av Bibelns plats i samhället. Detta kan dock vara väldigt varierande från spelare till spelare, beroende på nationalitet, etnicitet, social status, egen personliga religiösa övertygelse, o.s.v.

4.2.3 Paralleller till en kristen världssyn

Även om det finns mycket som tyder på att speltillverkarna i varje fall låtit sig inspireras av någon form av verklig kristendom så finns det även flera skillnader mellan den religion som råder i Columbia och det som vi skulle vara benägna att kalla någon i

⁷¹ Dewey 2007.

⁷² Aronsson 2004, 18.

⁷³ *Bioshock Infinite*: Kapitel 5.

verkligheten existerande kristendom. Inte minst lyser den mest centrala figuren i alla former av kristendom, Jesus Kristus, med sin frånvaro i Columbia. Som nämnt ovan så har även Columbia en variant av messiasfiguren; Elizabeth är likt Jesus refererad till som ett lamm och som en frälsare (dock med skillnaden att det inte finns några explicita konnotationer till Elizabeth som ett offerlamm). Jesus själv omnämns dock aldrig i någon som helst form. Detta kan givetvis ha sina orsaker i försiktighet hos speltillverkarna. Att uttryckligen använda sig av en verklig religion och måla upp en bild av denna som etiskt tvivelaktig skulle onekligen skapa stor kontrovers och fjärma en stor del av potentiella spelare, d.v.s. kunder, inte minst i USA där spelets huvudsakliga målgrupp befinner sig och statistiskt sett med stor sannolikhet bekänner sig till och identifierar sig med någon av kristendomens förgreningar. En intressant detalj är dock att Comstock använder sig av en retorik som delvis ligger väldigt nära den som tillskrivs Jesus och kristendomen. Comstock talar bl.a. om att älska sin nästa och att älska syndaren, utan att älska synden.⁷⁴

En annan rätt så viktig detalj som lyser med sin frånvaro är själva Bibeln. Trots att trosuppfattningarna i Columbia tycks dra stor inspiration ur bibliska källor (Edens lustgård, Sodom och Gomorra, Noas ark osv.) så finns ingen version av Bibeln någonstans att hittas i spelet. Den skrift som ges samma roll i Columbia som Bibeln i vår värld är den sk. *The Word of the Prophet*, Profetens ord, vilken i spelet beskrivs som nedtecknad av Comstock själv med hjälp av gudomlig inspiration och ängeln Columbia. Man kan åter en gång anta att det vore högst kontroversiellt ifall speltillverkarna faktiskt använde sig av de skrifter som anses vara grundkärnan för alla abrahamitiska religioner. Istället för att förarga ett flertal människor genom att använda en text som anses helig så dras istället tunga paralleller mellan Bibeln och *The Word of the Prophet*, bl.a. genom bruket av berättelser, symbolik och språkbruk som en stor majoritet av spelarna känner igen från den förstnämnda.

Eftersom Jesus inte har någon explicit plats i Columbias religiösa sfär är det även ett antal relaterade hörnstenar i kristendomen som inte dyker upp i Columbia, eller gör så i en modifierad form. Treenigheten som vi känner till den är bl.a. en av dessa hörnstenar. Utöver Jesus finns det nämligen inga hänvisningar till den helige anden, vilken naturligtvis är en av treenighetens delar. Däremot används ett liknande uttryck som onekligen anspelar på den kristna treenigheten; "our Prophet, our Founders, and our Lord"⁷⁵. Jesus och den helige anden ersätts alltså av Profeten samt (några utvalda

⁷⁴ *Bioshock Infinite*: Kapitel 2.

⁷⁵ Ibid.

av) USA:s grundlagsfäder, med andra ord de män som undertecknade den Amerikanska konstitutionen och självständighetsförklaringen. Dessa kallas i allmänhet i folkmun på engelska för *the Founding fathers [of the United states]*. I Columbia är det först och främst tre specifika grundlagsfäder som hyllas; Benjamin Franklin, Thomas Jefferson och George Washington. I början av spelet, då DeWitt väl har genomgått dopet och kommit in i den verkliga staden så är även det första han möts av tre enorma statyer av dessa grundlagsfäder. Statyerna avbildar samtliga grundlagsfäder iklädda romerska tågor och bärande på Columbias huvudsakliga symboler; nyckeln, skriftrullen och svärdet. Det faktum att dessa grundlagsfäder fått en plats i Columbias "treenighet" och har upphöjts till något som kan liknas vid helgondyrkan bär också på vissa implikationer, och fenomenet behandlas ytterligare i ett senare kapitel.

Vidare är dopet även det enda av kristendomens sakrament som spelaren får se eller ta del av. Det kanske kan anses som uppenbart att t.ex. eukaristin på grund av Jesus totala frånvaro inte existerar i någon form, men det är även intressant att notera att speltillverkarna till synes valde att inte använda sig av något av de övriga sakramenten. Den religiösa frenesin i Columbia till trots så får spelaren heller aldrig bevittna något som skulle motsvara en gudstjänst. Det närmaste organiserad dyrkan som spelaren kommer är antagligen kapellet i början av spelet där vissa utvalda personer tycks ha samlats för att begrunda teologiska frågor och underkasta sig Guds och prästerskapets ledning.

Det finns onekligen mycket i den teologi som förespråkas i Columbia som drar paralleller till eller låter sig inflytas av kristendomen. Frågan är dock om man kan tolka de religiösa dragen i spelet som en förgrening eller variation av rådande verkliga trosuppfattningar. Än viktigare är i sådant fall syftet; varför har speltillverkarna skapat ett sådant trossamfund i spelet som genom anspelningar, ordval och symbolik för spelarens tankar till en existerande trosuppfattning, och i detta specifika fall först och främst någon variant av kristendom?

4.2.4 Religionsbilden som historiebruk

Omfånget av bibliskt språkbruk och en lånad symbolik skulle tyda på att speltillverkarna medvetet valt vissa element med syftet att dra paralleller till kristendomen. Denna tendens att plocka valda bitar ur en historisk kontext resonerar på

något plan väl med ett politisk-pedagogiskt historiebruk.⁷⁶ Speltillverkarna säger inte rakt ut att det handlar om en variant av kristendomen men drar väldigt tydliga paralleller till kristen symbolik, kristna ritualer och centrala motiv ur kristendomen. I Karlssons typologi är några av det politisk-pedagogiska historiebrukets syften att illustrera eller debattera⁷⁷. Således kan man se det religiösa inslagen i *Bioshock Infinite* som beståndsdelar i en debatt om något fenomen, och för att förstå helheten är man tvungen att även beakta de övriga sorternas historiebruk i spelet. Det bör naturligtvis tilläggas att religionens närvaro i Columbias samhälle även kan ses som ett kommersiellt historiebruk. Spelet, som i grund och botten är en kommersiell produkt, lånar lyskraft ur en tid då religionen och dess roll i samhället uppfattades som väldigt annorlunda än den moderna tid som spelets målgrupp befinner sig i.

Det är även värt att poängtera att för spelets karaktärer (eller i varje fall den vita överklassen) fungerar den rådande religionen som ett slags existentiellt historiebruk⁷⁸. Den kulturella homogeniseringen bland Columbias ”egentliga” befolkning kan ses som sammankopplat med de rådande religiösa föreställningarna i staden. Det verkliga Amerika, ”Sodom nedanför”, och fienden mitt ibland dem, d.v.s. Vox Populi, utgör det tryck och den konflikt som orsakar att minnesfunktionen förstärks.⁷⁹

4.3 Det yttre historiebruket: historiebruk och minneskultur

4.3.1 En omgivning stöpt i historia

Det råder inget tvivel på att spelets skapare har försökt skapa en omgivning som i varje fall till en viss grad förutsätter och anspelar på ett historiemedvetande hos spelaren. Det samhälle som spelaren landar i vid spelets början lånar en stor del av sin estetik ur speltillverkarnas syn på rekonstruktionstidens USA och perioden strax därefter. Enligt stadens historia så invigdes Columbia år 1893 vid världsutställningen i Chicago (även känd som World's Columbian Exposition⁸⁰) och trädde ut ur de Förenta staterna år 1902. 1800-talet var en period av stora framgångar på de vetenskapliga och ingenjörstekniska fälten med sådana framgångsrika aktörer som Wilhelm Röntgen, Thomas Edison, Louis Pasteur och Nikola Tesla som satte sina spår i historien. Seklet såg både ångkraft och elektricitet introduceras inte bara i fabriksvärlden utan även i det

⁷⁶ Karlsson 2009, 66.

⁷⁷ Ibid. 59.

⁷⁸ Ibid. 61.

⁷⁹ Ibid.

⁸⁰ Rydell 1984, 38.

vardagliga livet. Diskmaskinen och lysröret var bara några av de uppfinningar som skulle komma att förenkla och mekanisera vardagen för de som hade råd med dylik lyx (båda presenterades i prototypstadiet just på världsutställningen i Chicago). Dessa framtidsutsikter till trots så låg det amerikanska inbördeskriget fortfarande färskt i minnet hos många i Amerika. Trots att slaveriet upphört 1865 i samband med Nordstaternas seger så hade segregationslagar införts och 1896 myntades begreppet *separate but equal*, ”åtskilda med likvärda” i hänvisning till de olika etniciteternas ställning i landet, en doktrin som först år 1954 skulle börja avvecklas i Amerikas högsta domstol.⁸¹ Även världsutställningen i Chicago genomsyrades av en blandning av både framtidshopp och grov amerikansk etnocentrism.⁸²

Det är denna miljö och tidsanda som speltillverkarna har gjort sitt bästa för att återskapa i *Bioshock Infinite*. Då Columbia äntligen öppnar sig för DeWitt så möts spelaren av en livfull och energisk stad som på flera sätt leker med en historiemedvetenhet och spelarens förväntningar. Stadsbilden är visserligen fantastisk i den bemärkelse att det trots allt rör sig om en flygande stad, men arkitekturen, modet och övriga kulturella element har försökts återskapas i strävan att anspela på en viss historiesyn. Utöver detta finns det dessutom allusioner till övriga element ur historien, och även protagonisten DeWitt placeras in i en historisk kontinuitet och speglas mot ett antal olika historiska händelser som alla bär på sina egna förknippade konnotationer. Exempelvis är DeWitt både före detta kavallerist i Förenta Staternas armé samt ex-Pinkertonagent. Det Sjunde kavalleriregementet som DeWitt tillhörde har blivit ökända bl.a. för massakern vid Wounded Knee där uppskattningsvis över 200 av Amerikas ursprungsbefolkning dödades, inklusive kvinnor, barn och äldre.⁸³ I spelets intrig var DeWitt officerare då massakern utspelades och kämpar således med skuld känslor över sin delaktighet. Detta får en enorm vikt i spelets intrig och visar sig vara en avgörande detalj både för födseln av Comstock samt hur han senare använder sig av Wounded Knee för att alstra en minneskultur. Pinkertonbyrån var den första privatägda detektivfirman i USA och agerade bland annat inom säkerhetsbranschen och som en privat polisstyrka. Byråns medlemmar fick med tiden ett, enligt vissa oförtjänt, rykte om sig att vara inblandade i våldsamma sammandrabbningar med olika fackföreningar och arbetarrörelser.⁸⁴ Detta faktum behandlas även av DeWitt under spelets gång då han begrundar sitt liv och framställs inte i några positiva tongångar. Dessa historiska

⁸¹ Perman 2009, 276.

⁸² Rydell 1984, 38-71.

⁸³ Mooney 1991, 869.

⁸⁴ Williams 1998, 135-136.

referenser bär visserligen mera vikt ifall spelaren är bekant med eller har någon uppfattning om vad massakern vid Wounded Knee och Pinkertonbyrån handlar om. Samtidigt så förstärker de en viss historiesyn (exempelvis Pinkerton som en brutal privatpolisstyrka).⁸⁵

Vid spelets början befinner sig Columbia i slutet av någon slags guldålder. Dagen då DeWitt anländer till staden är en allmän högtid då grundandet av staden firas. Således får spelaren chansen att åtminstone delvis se staden så som dess grundare tänkt sig och bevittna den minneskultur som råder i staden innan dess fall. En bit in i spelets intrig sker det nämligen vissa förändringar i stadsbilden då DeWitt motvilligt hjälper till att inleda en revolution bland arbetarklassen, men de första timmarna som spelaren spenderar i Columbia får han eller hon göra så mer eller mindre ostört, och i lugn och ro insupa miljöerna. Detta är heller knappast någon slump. Speltillverkarna har satt stora resurser på att skapa en så levande och imponerande stadsbild som möjligt, och då vill man ju säkerligen gärna att spelaren också verkligen skall få se och uppleva den kultur som har skapats.

Själva stadens byggnader består av en blandning av både fantastisk arkitektur och arkitektur lånad ur verkligheten. DeWitt påbörjar sin odysse genom staden i ett av de prydligare kvarteren och får således en insikt i den regerande klassens vardag och levnadsmiljöer. Det första spelaren noterar är antagligen de fantastiska elementen; svävande byggnader och osannolika luftskepp. Det andra är antagligen den enorma staty av Comstock i kavallerimundering som välkomnar nykomlingar till staden. Då spelaren väl börjat orientera sig och får sig en titt på arkitekturen så blir det uppenbart att den låtit sig inspireras av georgiansk, nyklassicistisk och palladiansk arkitektur.

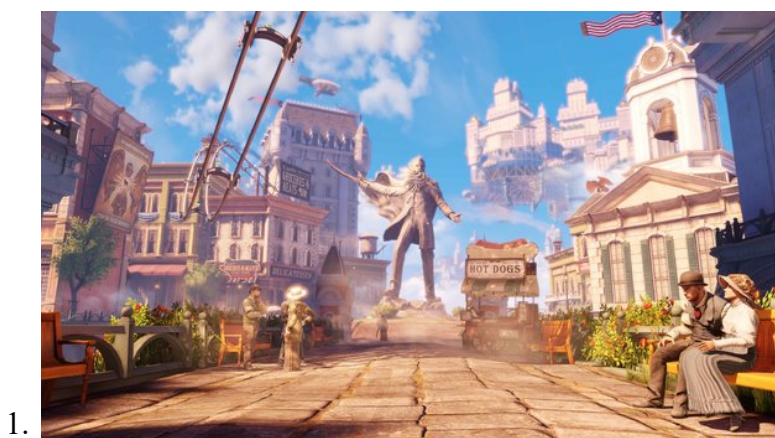


Bild 1: Synen som möter spelaren då stadsportarna öppnas. Byggnaden till höger tar inspiration av palladiansk byggnadsstil. Paret till höger ger exempel på det rådande klädmotet.

⁸⁵ Williams 1998, 135.

Palladianismen - namngiven efter dess skapare Andrea Palladio som var verksam på 1600-talet - var en variant av nyklassicismen vars popularitet fick stor spridning på 1700-talet i Nordamerika och bland annat anses påverkat Thomas Jefferson.⁸⁶ Palladianismen, likt många andra arkitektoniska inriktningar, tog inspiration från det förflutna. I just detta fall var det frågan om Romarriket och arkitekturen av romerska tempel som försökte återskapas. Detta resonerar väl med övriga aspekter av Comstocks historiekultur, bl.a. statyerna av grundlagsfäder iklädda romerska togor. Att byggnader i palladiansk stil även ofta utstrålar en känsla av auktoritet är något som använts både i vår värld och i spelets värld. Denna del av Comstocks paradiset där den vita och förmögna delen av befolkningen bor är således den rena, välskötta delen som ständigt påminner sina invånare om deras plats i samhället genom byggnader, statyer och hänvisningar till det förgångna och en delad kulturell identitet.

Utöver det arkitektoniska så är även resten av stadsbilden rotad i en viss historiesyn. De borgerliga stadsdelarna är fyllda av vita människor som njuter av det fina vädret och festligheterna. Det rådande klädmotet i staden är till stor del förankrat i ett sent 1800-tals och tidigt 1900-tals mode. Männen bär kostym, väst och plommonstop, kvinnorna ankellånga klänningar och hatt. Även de barn som syns i stadsbilden är välklädda enligt den rådande tidsandan; pojkarna i kostymer och knäbyxor, flickorna i klänningar och hattar.

4.3.2 Historiens mörka sidor

Det räcker inte särdeles länge innan spelaren börjar ana oråd bakom den glansiga och polerade bilden av det borgerliga Columbia. DeWitt når en park med en estrad där stadens ledare minnesdagen till ära ordnar ett årligt lotteri i vilket DeWitt mer eller mindre motvilligt deltar. Likt dopet i början av spelet så har spelaren inget val huruvida han eller hon vill delta; handlingen fortskrider helt enkelt inte innan spelaren valt att dra ett nummer, vilket naturligtvis visar sig vara det vinnande numret. Således befinner sig spelaren längst fram i folkskaran då det uppdagas vad priset är. På estraden rullas in en vit man och en svart kvinna som bägge är bakbundna och iförda kläder gjorda av säcktyg. Dekoren som de står på föreställer någon slags djungelmiljö med tvåapor bärande en stor vigselring av diamant samt en korg med blommor. Bakom paret står en grov karikatyr av en mörkhyad man i cylinderhatt och håller en öppnad bok. Det är alltså frågan om en grovt rasistisk parodi av en vigselceremoni som uppställts eftersom paret har haft en relation och blivit ertappade - någonting som i det ras- och

⁸⁶ Lotz 1987, 194.

klassindelade Columbia anses vara en stor skändlighet. Således är det alltså vinnaren av lotteriet som får den stora äran att kasta den första stenen på paret - bildligt talat, eftersom det istället för stenar rör sig om basebollar.



Bild 2: En rasistiskt laddad parodi på vigselakten, sedd ur Booker DeWitts ögon.

Det finns mycket intressant med denna händelse i spelet. För det första är det första gången som spelaren genom DeWitt får ana att det bakom den polerade ytan döljer sig ett grovt rasindelad samhälle och att de rådande sociala konventionerna i väldigt extrema drag skiljer sig från våra. En annan intressant detalj med situationen är att spelaren ges ett val; han kan välja mellan att antingen kasta basebollen på det bakbundna paret eller att kasta den på Jeremiah Fink - auktoritetsfiguren som står på estraden och leder ceremonin. För intrigens gång spelar det ingen större roll vad spelaren väljer - DeWitt blir avbruten innan bollen hinner kastas - men det är även intressant att speltillverkarna över huvud taget inkluderat möjligheten att välja att på något plan vara delaktig i stenandet av ett par vars enda brott är att de är av olik etnisk tillhörighet och inlett ett förhållande. Dessutom kan man även tolka scenen som en syftning till Bibeln. Stenandet som avrättningsmetod är bekant ur Bibliska sammanhang, och just i detta fall finns det dessutom kopplingar till historien om Jesus och äktenskapsförbryterskan i Johannesevangeliet.⁸⁷ I den bibliska historien uppmanar Jesus den som är utan synd att kasta den första stenen, och detta anspelar vidare på den överhängande tematiken om synden, dopet och syndaförlåtelsen.

Efter att spelaren genomgått scenen med lotteriet så börjar Columbias skuggsida småningom nystas upp. Likt Amerikas sydstater ända fram till 1965 så råder strikta

⁸⁷ Joh. 8:1-11.

segregationslagar i Columbia, och etniska minoriteter får nöja sig med att inta rollen som andra klassens medborgare och industriarbetare. Bland den vita befolkningen är det vanligt att uttala sig nedvärderande om övriga etniciteter, och det är så gott som ingrott i tänkesättet hos majoriteten att den vita rasen är överlägsen alla övriga raser. Ett intressant faktum är att även irländare anses tillhöra de lägre stående raserna; någonting som torde vara en direkt hänvisning till de anti-irländska uppfattningar som rådde i USA och i synnerhet i New York under 1800- och 1900-talet. Utspridda i staden finns s.k. *kinetoscopes*, kinetoskop, i vilka spelaren kan se korta snuttar av stumfilmer som behandlar olika ämnen och på ett speltekniskt plan bidrar till att förklara den överhängande intrigen. En av dessa filmsnuttar går under titeln "Solving the Irish problem!"⁸⁸. Filmen inleds med en bild av en avslocknad man på en bardisk omringad av tomma spritflaskor. Därefter följer texten "Meet THE DRUNK! THE LAGGARD!"⁸⁹. En kvinna tvättar kläder i ett fattigt hushåll, omringad av sju barn. Förklaringen ges strax därefter i textform; "Meet THE STRUMPET! His BROOD MARE!"⁹⁰. Filmen avslutas med industrimagnaten Jeremiah Finks löfte om att sätta dem i arbete i sina fabriker; "They'll work, or by God, die trying!"⁹¹. De irländska immigranterna beskrivs med andra ord som lata och alkoholiserade. Kvinnorna beskrivs rakt ut som lösaktiga avelsston - det sistnämnda sannolikt en anspelning på det faktum att en stor del av irländska immigranter i USA är av katolsk härkomst och således förbjudna att använda preventivmedel. En intressant detalj angående detta är att det allomfattande katolska förbudet av preventivmedel i verkligheten inte trädde i kraft förrän 1930. Speltillverkarna har ändå valt att använda sig av den rätt så vanliga bilden i populärkultur av den (högst antagligen) katolska familjen som ovanligt stor,⁹² och samtidigt förstärkt den genom ännu ett upprepande. Dock bör det naturligtvis tilläggas att synen på irländare i Columbia och i filmsnutten handlar om renodlad demonisering och propaganda, och således inte skall förstås av spelaren som en verklighetstrogen representation.

Att det inte bara rör sig om statlig eller från andra auktoriteter utgiven propaganda, utan att detta tänkesätt faktiskt genomsyrar den vita majoriteten, demonstreras inte minst i ett skede av intrigen då DeWitt och Elizabeth hamnar på en konstgjord sandstrand - Battleship Bay - där Columbias privilegierade spenderar sin lediga tid.

⁸⁸ *Bioshock Infinite*: Kapitel 7.

⁸⁹ Ibid.

⁹⁰ Ibid.

⁹¹ Ibid.

⁹² Meagher 2005, 180-181.

Spelaren kan fritt röra sig bland de olika grupperingarna och tjuvlyssna på deras samtal, vilka ofta berör just de etniska minoriteterna och deras ställning i staden:

Female Civilian 1: Everything's changing. People don't know their place anymore.
Female Civilian 2: Tell me about it! An Oriental stopped me on the street and asked me for the time. Just like that!
Female Civilian 3: There should be a law.
Female Civilian 2: I think there is.
[...]
Female Civilian: I miss real beaches.
Male Civilian 2: On real beaches you've got to contend with all types of people sharing the water. Those people are not sanitary.
Female Civilian: That's silly.
Male Civilian 2: They get diseases you couldn't imagine. You don't believe me, take a trip to Finkton.
[...]
Male Civilian 1: That's what the Vox Populi do. Stir up the Paddies and the Negroes.
Male Civilian 3: Comstock should stomp them out. All of them cockroaches⁹³

Finkton, som omnämns i den andra konversationen, hänvisar till stadsdelen där arbetarklassen bor, d.v.s. där invånarna till största del består av mörkhyade, irländare och några övriga etniska minoriteter. Språkbruket är även genomsyrat av benämningar som anses nedsättande i dagens läge; *negro*, *paddy* (vilket ansågs nedsättande redan på 1700-talet) och *oriental*. Vidare jämför en av männen irländare och mörkhyade med kackerlackor i en klar önskan att dehumanisera de etniska minoriteterna. Dessa attityder till trots så hittar spelaren även några få oliktankare bland massorna. Exempelvis är DeWitt tidigt i spelet tvungen att ta sig genom en byggnad som ägs av "Columbia Friends of the Negro Society"⁹⁴, en grupp som till synes arbetar för att förbättra de etniska minoriteternas ställning i staden. Gruppen tycks åtminstone delvis vara inspirerad av *Société des amis des Noirs*, en förening som existerade på 1700-talet och huvudsakligen bestod av vita fransmän som motsatte sig slavhandeln med afrikaner.⁹⁵ Detta enstaka fall utgör dock undantaget som bekräftar regeln; Columbias vita överklass genomsyras av en institutionaliserad rasism och ett minst sagt föråldrat förhållningssätt till medborgarrättigheter för minoriteter.

Kanske inte fullt överraskande så är det inte enbart i rasfrågor som det råder en viss diskrepans mellan de rådande värderingarna i spelet och vad vi kunde kalla moderna värderingar. En av de tidigaste kinetoskopen som spelaren hittar i Columbia visar en

⁹³ *Bioshock Infinite*: Kapitel 7.

⁹⁴ *Bioshock Infinite*: Kapitel 4.

⁹⁵ Resnick 1972, 559.

filmsnutt med titeln ”The Envy of all his Peers”⁹⁶. Filmen visar sig vara en reklamsnutt för cigarettmärket *Minor Victory*:

Looks like Jimmy's friends are *jealous*...
[...]
...because *Jimmy's dad* gave him a pack of Minor Victory
[...]
Minor victory
The only brand designed *especially* for kids...⁹⁷

Denna lilla reklamsnutt bidrar naturligtvis ingenting till den övergripande intrigen. Den finns först och främst med för att skapa en slags stämning eller atmosfär samt belysa att spelaren faktiskt rör sig i en tid som till stora drag skiljer sig från den värld vi idag lever i. Den fungerar även som en påminnelse att mycket sådant som ansågs vara rumsrent t.ex. i marknadsföring för hundra år sedan - och man behöver inte ens gå så långt tillbaka i tiden - numera anses stötande och politiskt inkorrekt. I dagens läge kan man enkelt hitta topplistor på de i efterhand mest stötande och mest underhållande reklamerna genom tiderna och det har skapats en slags minneskultur kring fenomenet (se t.ex. tidningen Business Insiders topplista⁹⁸) Denna filmsnutt anspelar alltså bl.a. på det faktum att majoriteten av spelarna i dagens läge torde vara medvetna om förändringar i kulturella normer och vad som anses vara etiskt tillvägagångssätt t.ex. i marknadsföring.

Även i kvinnans ställning i Columbia går det att skönja något slags försök till förankring i historisk kontext. År 1912 fanns det t.ex. fortfarande ingenting sådant som allmän rösträtt för kvinnor i USA trots Suffragetrörelsernas krav på makthavarna. Det finns visserligen ingenting i spelet som tyder på att Columbia skulle vara en demokrati, men däremot genomsyras staden av liknande attityder mot kvinnor och deras ställning i samhället. Den vita överklassen i Columbia baseras i stora drag på 1800-talets borgerliga samhällsskikt, och följaktligen är många av de attityder som spelaren stöter på angående kvinnans ställning att hon skall vara någon slags hemmafru. I ett tidigt skede av spelet stöter DeWitt på en grupp kvinnor som konverserar om en gemensamt bekant. De konstaterar aningen nedsättande att hon är en ”modern woman”⁹⁹, en modern kvinna, som gett sig ut i yrkeslivet och tagit anställning på en tidningspress. Lady Comstock ses även av många som den ideala förebilden för kvinnor, d.v.s. någon som lever i skuggan av sin make och fogligt hänger sig åt sin familj och sin tro. Alla dessa

⁹⁶ *Bioshock Infinite*: Kapitel 3.

⁹⁷ Ibid.

⁹⁸ Bhasin & Laya 2011.

⁹⁹ *Bioshock Infinite*: Kapitel 3.

attityder till trots så finns det intressant nog yrkeskvinnor i poliskåren som DeWitt upprepade gånger är tvungen att bekämpa. I jämförelse med de tidigare attityderna som uttryckts så verkar detta synnerligen paradoxalt. En övrig intressant detalj som spelaren stöter på är att en polisofficerare nedsättande talar om den anarkistiska motståndsgruppen Vox Populi som "misogynists"¹⁰⁰, kvinnohatare, som hotar samhällets ordning. Även detta har en paradoxal klang med tanke på de framförda attityderna till kvinnans ställning i samhället i Columbia i jämförelse med hur begreppet används i dagsläget. Det må även nämnas att Vox Populi leds av en kvinna, Daisy Fitzroy, och att stadens utopistiska framtid enligt Comstocks egna profetior ligger under Elizabeths ledning.

Speltillverkarna har medvetet skapat en värld som innehåller väldigt annorlunda sociala och etiska värden än de som gäller för spelets målgrupp. Detta har ifrågasatts på olika sätt, bland annat som att själva kontroversen skulle vara ett självändamål.¹⁰¹ Ken Levine har flera gånger fått besvara frågor om detta, och i en intervju i tidningen *PC Gamer* svarade han på frågan om spelet förmedlar en cynisk eller negativ bild av amerikansk historia:

As a student of American history, it is a much broader story than what's shown in Columbia, but I don't feel that it's the purpose of the game or the responsibility of the game to be a survey of American history. Certainly there are many things that are in Columbia that were very prevalent at the time, whether it's charismatic religious movements, whether it's a sense of growing nationalism—which was very present at the time. I've talked about that before, so I won't bore you with that again. Or the deeply institutionalized racism and classism, which were... It was so prevalent that when you go back and read the writings of known figures like Teddy Roosevelt, who was extremely progressive in so many ways...

[...]

When you read his writings as sort of what you would call, at the very least, an extremely compassionate conservative, he would refer to Jews and African-Americans in the most horrible of terms. He was a man of his time. Abraham Lincoln, if you read his writings now, you would ascribe him? Even though he's the most important abolitionist of all time, and a great man, he was a man of his time. He viewed African-Americans as a lesser race. He just thought they should be free. Thomas Jefferson owned slaves. George Washington owned slaves. People were men of their times, and this is a game that's set in a time where, if you don't have those elements in the game, it's just dishonest, you know?¹⁰²

Det har alltså funnits en önskan hos speltillverkarna att på något plan vara ärlig mot historien och inte försköna den eller sopa otrevliga fenomen under mattan. Det intressanta med detta fenomen är ju ändå att spelet inte gör anspråk på att vara ett historiskt spel som sådant, och speltillverkarna har valt att just denna, enligt Levine, tidsenligt korrekta syn på etnicitet och rasfientlighet är viktig att behandla. Likt med de

¹⁰⁰ *Bioshock Infinite*: Kapitel 3.

¹⁰¹ Jenkins 2013.

¹⁰² Lahti 2012.

religiösa inslagen i spelet finns det likheter till ett politisk-pedagogiskt historiebruk där man genom att belysa vissa aspekt av historien i en strävan att åstadkomma ”avskräckande eller uppmuntrande funktioner”¹⁰³, om än främst inom en ram av ett yttre kommersiellt historiebruk.¹⁰⁴

4.3.3 Allusioner till en annan värld

Utöver att direkt förankra intrigen och miljön i en historisk kontinuitet så har speltillverkarna även valt att inkludera ett antal olika allusioner till historiska kontexter. I vissa fall är dessa anspelningar även riktade till sådana element ur historien som i verkligheten tog plats först efter 1912. Man kan kanske inte direkt tala om anakronismer eftersom dessa syftningar inte direkt placerar element ur historien i fel tidsram utan snarare leker med spelarens historiemedvetande och anspelar på välkända kulturella strukturer. Det väsentliga med de dessa är att det är *spelaren* som (antagligen) känner igen dessa allusioner som historiska, medan spelets *karaktärer* omöjligen kunde se dem som syftningar på något ur deras förflutna. Exempelvis är Columbia fyllt av diverse affischer och baner som bl.a. lånar sin estetik av verklig världskrigspropaganda.

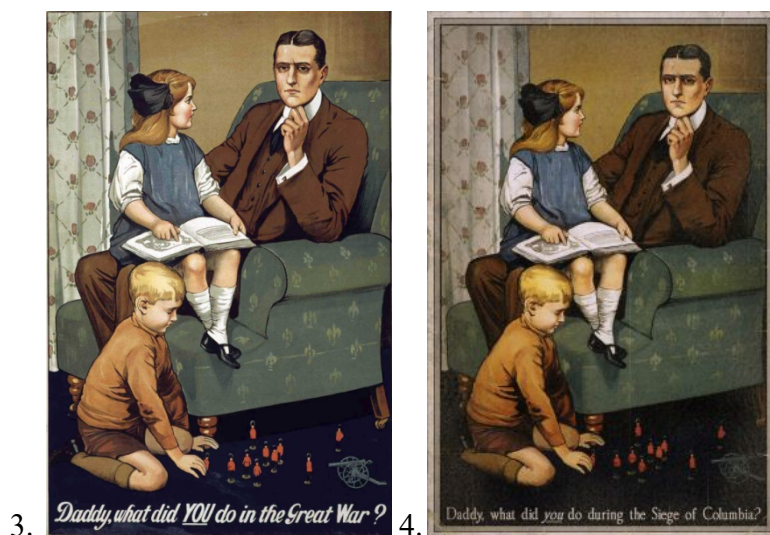


Bild 3: Den ursprungliga bilden, en brittisk rekryteringsaffisch från första världskriget. Bild 4: den lånade versionen ur spelet - ”the Great War” har ersatts av ”the Siege of Columbia”.

Denna affisch är inte inkluderad i spelet för att placera själva intrigen i en tidskontinuitet. Inte heller är det fråga om ett metahistoriebruk, d.v.s. historia som

¹⁰³ Karlsson 2009, 67.

¹⁰⁴ Ibid.

brukas av Columbias invånare. Det första världskriget har fortfarande inte brutit ut i den tidskontinuitet som spelet äger rum - det är inte ens sagt att de historiska omständigheter som råder i spelets värld skulle komma att resultera i ett världskrig på samma sätt som det skedde i verkligheten. Ändå är det en uppenbar användning av verklig krigspropaganda, men istället för att vara en direkt historisk hänvisning så anspelar den på de känslor och föreställningar som väcks hos spelaren gentemot det första världskriget och den samtida tidsandan. För att detta skall ha full inverkan så förutsätts det naturligtvis att spelaren över huvud taget är bekant med propaganda från första världskriget och således är inkluderad i en form av historiekultur.

Speltillverkarna anspelar flitigt på ikoniska bilder och fenomen både i spelet och i de sidoprodukter som lanserades i samband med spelet. Innan själva *Bioshock Infinite* lanserades på marknaden fick de som förhandsbeställt ett exemplar tillgång till ett Flash-spel¹⁰⁵ med namnet *Industrial Revolution*. I spelet väljer spelaren att antingen spela som överklassen, the Founders, eller som rebellgruppen Vox Populi. Namnet är förstås en uppenbar anspelning på den industriella revolutionen men har en dubbel mening i och med att den även hänvisar till den revolution som Vox Populi inleder under spelets intrig och som leder till inbördeskrig i Columbia. Industrimagnaten som symboliserar den världsliga motvikten till Vox Populi är Jeremiah Fink, och han använder sig även av en anspelning¹⁰⁶ på en - i varje fall för den amerikanska publiken - väldigt välkänd bild av nationspersonifikationen Uncle Sam.¹⁰⁷ Denna ikoniska bild är även i sig själv ursprungligen en anspelning på tidigare brittisk rekryteringspropaganda från första världskriget.¹⁰⁸

¹⁰⁵ Flash-driven mjukvara är sådan som går att använda i vilken webbläsare som helst och inte kräver utomstående, självständiga program.

¹⁰⁶ *Bioshock Infinite*: Kapitel 3.

¹⁰⁷ Library of Congress 2016.

¹⁰⁸ British Library 2016.



Bild 5: Jeremiah Finks affisch ur spelet. Bild 6: Uncle Sam-rekryteringsaffischen från 1917. Bild 7: Den s.k. Lord Kitchener-rekryteringsaffischen från 1914 som stått som inspiration för senare imitationer.

En intressant detalj angående den i spelet använda versionen är att den inte används för militaristisk propaganda utan för att uppmana stadens invånare att delta i det årliga lotteriet som ordnas i samband med Columbias självständighetsdag. För genomsnittsspelaren går tankarna dock lätt till den nationalistiska rekryteringspropaganda som versionen med Uncle Sam vanligtvis har fått symbolisera. Detta leder naturligtvis till att spelare som är bekanta med den ikoniska Uncle Sam-varianten drar paralleller mellan militaristisk propaganda och denna reklam för någonting så synbart oskyldigt som ett festligt lotteri. I och med att lotteriet ifråga dock visar sig handla om en ritualistisk stening av ett äkta par som inte hållit sig till stadens raspolitik så får det naturligtvis betydligt mörkare undertoner och bidrar till att skapa en viss slags atmosfär som genomsyras av nationalism och institutionaliserad rasism.

För den genomsnittliga spelaren torde det vara svårt att inte se Columbia i varje fall till någon grad som en dystopi. För att förstärka detta har speltillverkarna även inkluderat allusioner till tidigare dystopisk litteratur. Bland annat kan spelare stöta på en av Vox Populis automatiserade fiender som utbrister "The farm is now run by the pigs!"¹⁰⁹ och "Farmer, flee your farm, because it belongs now to your chattel!"¹¹⁰ Detta torde vara en direkt hänvisning till George Orwells berömda roman *Djurfarmen* från 1945 som med sin allegoriska stil bland annat behandlade stalinismens faror och revolutionernas blodiga natur. Det finns även likheter mellan *Bioshock Infinite* och Orwells kanske mest kända verk, *Nittonhundraåttiofyra*, även om man kanske först och främst bör tala om genretypiska element som populariserades av Orwell; den febrila nationalismen, den allseende ledaren som ensam leder och står som symbol för staten, de pompösa uppvisningarna av den egna militärmakten och den ständigt närvarande

¹⁰⁹ *Bioshock Infinite*: Kapitel 28.

¹¹⁰ Ibid.

påminnelsen om den stora ledarens ansikte. Ett berömt citat från *Nittonhundraåttiofyra* passar dock även synnerligen väl in på den världssyn som råder i Columbia:

Det ideal som partiet uppställde var något väldigt, skrämmande och splittrande: en värld av stål och betong, jättelika maskiner och fruktansvärda vapen, ett folk av krigare och fanatiker, tågande fram i oklanderlig enighet, alla med samma tankar i hjärnan och samma slagord på läpparna[...] ¹¹¹

Columbia är uttryckligen en stad som uttryckligen består av stål, jättelika maskiner och fruktansvärda vapen. Det militaristiska och det fanatiska är till allra högsta grad även idealiserat i staden, och de oliktankande demoniseras och förtrycks.

Utöver detta stöter spelaren stundvis på fiender som kallas för *firemen*, d.v.s. brandmän. Till skillnad från en vanliga brandman vars uppgift är att bekämpa eldsvådor så syftar namnet här på någon som istället tänder eldar. Detta kunde anses vara en anspelning på en annan känd dystopisk roman, nämligen *Fahrenheit 451* ¹¹² av den amerikanska författaren Ray Bradbury. I boken, som ursprungligen gavs ut 1951, är protagonisten också en brandman, men där går deras arbete huvudsakligen ut på att bränna böcker. Gemensamt för båda av dessa dystopier är att de behandlar historielöshet och beskriver regeringar som aktivt valt att skriva om historien och som med våld och förtryck bekämpar alla de som söker sanningar utanför den officiella historieskrivningen.

Like fallet med de religiösa inslagen i spelets strukturer finns här även liknande drag av politisk-pedagogiskt historiebruk. Genom att dra paralleller till och belysa olika aspekt ur historien och kulturhistorien kommenterar speltillverkarna någonting som anses vara aktuellt för nuet. I en intervju i *The Wall Street Journal* svarade spelets huvudsakliga upphovsman Ken Levine på en fråga om speltillverkares skyldighet att korrekt representera sociopolitiska frågor.

It's less about responsibility and more about how you can show a lot more trust for your audience if you're asking questions rather than answering them. The political writers I really admire aren't writing polemics. Like George Orwell—you read *Animal Farm*, and it's such a simple little story. But it is the political parable that applies to almost any structure in history, it is the metaphor for every ideology. And he didn't do it by spoon-feeding anybody. Then you go to 1984, the other political parable that you need to understand politics. He never said out loud, "This is what I think," he left that up to you. ¹¹³

¹¹¹ Orwell 1983 (1949), 58.

¹¹² Bradbury 1951, 5.

¹¹³ Lejacq 2012.

Levine nämner uttryckligen George Orwell som en inspirationskälla för sina spel samt en önskan att väcka frågor hos sin publik. Likt ett politisk-pedagogiskt historiebruk finns här alltså en strävan att belysa någonting ur historien för att på något plan väcka en debatt eller orsaka reflektion hos spelaren.¹¹⁴ Det måste dock naturligtvis även ses som ett kommersiellt historiebruk, då *Bioshock Infinite* först och främst är en kommersiell underhållningsprodukt.

4.3.4 Kontrafaktisk historia och anakronismer som byggklossar

Utöver den teknologiska nivån i Columbia innehåller spelets intrig även sådana detaljer som rätt så klart och tydligt markerar diskrepanser mellan spelets tidskontinuitet och vår egen. Detta noteras inte minst bland musiken som förekommer på olika ställen i staden. Tidigt i spelets intrig, medan DeWitt ännu kan ohindrat röra sig i och bekanta sig med staden, stöter spelaren på en sk. *barbershop quartet*, d.v.s. en fyrstämmig a cappella sångkvartett vars genre populariserades på 1800-talet i de Förenta Staterna. Genren *barbershop* förknippas i dagens läge ofta med en romantiserad version av det förflutna som en oskyldigare tid. Även om *barbershop* som genre spridits till övriga delar av världen finns det en stark förankring i just de Förenta Staternas kulturella historia. Det intressanta med kvartetten i spelet är dock först och främst att den framför en *barbershop* variant av låten *God Only Knows*¹¹⁵, utgiven år 1966 av The Beach Boys. Om man bortser från science fiction inslagen i intrigen finns det i detta skede av spelet ännu ingen orsak att anta att spelet utspelas i en annan tidskontinuitet än vår egen. Detta ter sig naturligtvis som en fullständig anakronism för spelaren (förutsatt att de inser att låten *de facto* är ett nytt och relativt annorlunda arrangemang av en 60-tals låt). För att detta låtval skall väcka några reaktioner hos spelaren förutsätts dock att spelaren har någon uppfattning om kulturhistoria och populärmusik på 60-talet. Det anakronistiska låtvalet förmedlar även åt spelaren att tidskontinuiteten som spelet utspelas i har ett väldigt annorlunda förhållande till det förflutna, nuet och framtiden än vad spelare antagligen är van med. Ungefär vid samma tidpunkt i spelets intrig är en skara människor även inblandad i en allsångsversion av den amerikanska folksången *Goodnight, Irene*.¹¹⁶ Låten har visserligen rötter i en äldre tradition av folkmusik, men det är värt att poängtera att versionen som förekommer i spelet är textmässigt den samma som spelades in och populariserades först år 1934 av blueslegenden Huddie

¹¹⁴ Karlsson 2009, 67.

¹¹⁵ Wilson & Asher 1966.

¹¹⁶ Ledbetter 1933.

Ledbetter, bättre känd som Lead Belly. Denna anakronistiska användning av en låt kanske inte är lika uppenbart ”fel” för den genomsnittlige spelaren som det första exemplet men tyder ändå på ett medvetet bruk av anakronismer för att uppnå en effekt eller en reaktion hos spelaren.

Om exemplen ovan kan ses som ett subtilt bruk av medvetna anakronismer så finns det flera tillfällen senare i intrigen som torde vara mer uppenbara för genomsnittsspelaren. Via s.k. ”tears” - d.v.s. ”revor” i verkligheten som det visar sig att Elizabeth har en viss kontroll över och som spelaren även sporadiskt stöter på under sin utforskning av Columbia - kan spelaren få höra musikstycken som har en betydligt mer modern klang i jämförelse med låtarna ovan. Bl.a. stöter spelaren på två versioner av låten Girls Just Wanna Have Fun¹¹⁷ som skrevs år 1973 av den amerikanske låtskrivaren Robert Hazard och blev en storsuccé för Cyndi Lauper år 1983. Den första gången spelaren stöter på denna låt är den i en nästan oigenkännlig version arrangerad för piporgel och spelas upp i bakgrunden då spelaren utforskar området Battleship Bay. Lite senare i spelet stöter spelaren dock på en reva i verkligheten ur vilken den av Cyndi Lauper populariserade versionen spelas upp under några sekunder.

Ur en annan senare förekommande reva får spelaren även höra en kort snutt av låten Fortunate Son¹¹⁸, skriven och inspelad av Creedence Clearwater Revival år 1969. Också denna låt förekommer även i en annan tappning i spelet, denna gång som en *spiritual*-låt sjungen av en kvinna av arbetarklass som sitter intill två straffstockar i ett Columbia som i det skedet av spelet befinner sig mitt i ett blodigt inbördeskrig. Intressant vad gäller just denna låt är att den skrevs mitt under Vietnamkriget och är allmänt känd för att vara en anti-krigslåt med betoning på ”elitens” roll i krig i jämförelse med de fattigas. Sedan 2014 har Fortunate Son bevarats i USA:s kongressbiblioteks ljudarkiv som en del av det amerikanska kulturarvet. Texten på kongressbibliotekets hemsida lyder som följande.

Released in 1969, during the height of the Vietnam War, "Fortunate Son" wasn't a protest against the war itself but against the system that determined who would fight it. CCR's John Fogerty got the title from the term "favorite son," a phrase often used at political conventions. [...] Since then, the wars may have changed but the resonance of "Fortunate Son" has not, as evidenced by a version Fogerty recorded with the Foo Fighters in 2013, a full 40 years after the original. In a "Rolling Stone" 40th anniversary review, critic Barry Walters gave Fogerty credit for writing "...a protest song that makes you wanna dance."¹¹⁹

¹¹⁷ Hazard 1979.

¹¹⁸ Fogerty 1969.

¹¹⁹ Library of Congress 2014.

Intressant nog har låten även skapat debatt om vem som ”får” använda den och till vilka ändamål. Så sent som i november 2014 gick låtskrivaren John Fogerty ut i en intervju i tidsskriften *Rolling Stone* och försvarade det faktum att låten uppförts vid en konsert i Washington som arrangerades för att hedra USA:s krigsveteraner. I denna intervju sade Fogerty bl.a. följande:

”As an American and a songwriter, I am proud that the song still has resonance. I do believe that its meaning gets misinterpreted and even usurped by various factions wishing to make their own case. What a great country we have that a song like this can be performed in a setting like Concert for Valor.

[...]

”Years ago, an ultraconservative administration tried to paint anyone who questioned its policies as 'un-American,’” he continues. ”That same administration shamefully ignored and mistreated the soldiers returning from Vietnam. As a man who was drafted and served his country during those times, I have ultimate respect for the men and women who protect us today and demand that they receive the respect that they deserve.”¹²⁰

Denna debatt om bruket av välkända symboliska kulturella element resonerar väl med hur speltillverkarna har valt att inkludera historiska element i skapandet av Columbia och hur vissa grupperingar använder sig av historia, retorik och symbolik för att förstärka och rättfärdiga sin egen agenda. Samtidigt anspelar det på en uppfattning hos spelaren om att *Fortunate Son* i över 40 år fungerat som en anti-krigslåt i vår värld, men även att låten är anakronistiskt placerad i en miljö där den inte hör hemma för att skapa någon slags effekt hos spelaren. Låtens tema om de fattiga som lider i krig som orsakats av en rik och likgiltig elit bidrar till att skapa en slags berättelse om staden Columbia och de människor och idéer som bor där.

Det är naturligtvis inte bara musiken i spelet som är anakronistisk eller antyder på kontrafaktisk historia. Som redan nämnt så skiljer sig Columbias tidskontinuitet från vår egen på vissa uppenbara sätt även om den tar avstamp i verkliga historiska händelser. De två viktigaste historiska händelserna som sätter sin prägel på intrigen i Columbia är onekligen massakern vid *Wounded Knee* och Boxarupproret i Kina. Händelserna vid *Wounded Knee* har en betydande roll för spelarens förståelse av Booker DeWitt, och således även för Comstock. I den historia som berättas i Columbia är själva händelseförloppet vid *Wounded Knee* knappt beskrivet alls, även om ursprungsbefolkningen målas upp som de attackerande vildarna och kavalleriet som försvarare och beskyddare av civila. Boxarupproret spelar dock en annan, mer betydande, roll i spelets intrig. I spelets tidskontinuitet är det nämligen i samband med Boxarupproret som den självständiga staten Columbia föds. Till skillnad från de

¹²⁰ Grow 2014.

verkliga händelserna är det staden Columbia som slår ner upproret i Kina år 1901 och därefter i reaktionernas kölvatten lämnar Unionen. Enligt spelets historieskrivning förstördes Peking i denna hämndaktion av Columbia, vilket även ledde till hur händelserna uppfattas och efteråt hyllas och minns bland stadens invånare och i stadens officiella historia.

4.4 Det inre historiebruket

4.4.1 Fraternal Order of the Raven

Ett av de mer kontroversiella fenomenen som spelaren stöter på i spelets intrig är brödraskapet som kallas sig för The Fraternal Order of the Raven. DeWitt når deras lokaler i ett relativt tidigt skede av spelets intrig och får en insyn både i deras etos och i deras tillvägagångssätt.

Utanför brödraskapets högkvarter stöter spelaren på ett av de många konstverk i staden som genom sin symbolik hyllar Comstock och demoniserar etniska minoriteter. Iklädd sin kännspaka konfederationsuniform är Comstock i färd med att dräpa ett trehövdad hydraliknande monster. Istället för ormhuvuden har hydran tre grovt rasistiska karikatyrer av en stereotypisk judisk, mörkhyad och asiatisk man. Under statyn finns ett plakat med texten ”Comstock fights the serpent of nations”¹²¹



Bild 8: Ingången till brödraskapets högkvarter.

Den heliga krigaren som dräper en drake är ett ständigt återkommande och ikoniskt motiv i den kristna traditionen. Sankt Göran (Saint George på engelska) är vanligtvis

¹²¹ *Bioshock Infinite*: Kapitel 3.

det helgon som historien tillskrivs. Traditionen sträcker sig tillbaka hundratals¹²² år och i legenden leder hjältedådet till att ett helt kungadöme låter sig omvändas till kristendomen. Draken i legenden har ofta ansetts representera djävulen eller det onda,¹²³ och det faktum att den här utgörs av en rasistisk nidsbild bidrar förstås till att demonisera och omänskliggöra de övriga etniciteterna.

På bilden ovan ses även brödraskapets logo: ett enormt öga framför fem svärd lagda i kors. På ett baner ovanför ögat hittas brödraskapets slagord i latin; ”*Audemus Patria Nostra Defendere*”,¹²⁴ vilket översatt till svenska ungefär lyder ”Vi vågar försvara vårt fosterland”. Ögat bär vissa likheter till Det allseende ögat, eller Försynens Öga (på engelska *Eye of Providence*), som i många tolkningar har fått symbolisera den allvetande guden. En variant av ögat förekommer även på baksidan av USA:s stora sigill, där det haft en plats sedan sigillet föddes.¹²⁵ Det allseende ögat anses också ha kopplingar till olika verkliga brödraskap och organisationer, bland annat är ögat en viktig del i den symbolik som används av frimurarorden.

Då spelaren väl tar sig in i brödraskapets byggnad möts de omedelbart av en belyst staty av John Wilkes Booth. Booth har gått till historien främst som mannen som lönnmördade Abraham Lincoln år 1865 under en teaterföreställning i Washington, D.C. För en spelare som besitter en rudimentär kunskap om de Förenta staternas historia ter sig detta naturligtvis som en väldigt annorlunda minneskultur än den som råder hos oss eller i dagens USA. Abraham Lincoln är bland de mest ikoniska presidenter i de Förenta staternas historia och har fortfarande en väldigt stark närvaro i den amerikanska minneskulturen. I motsats till detta finns det endast ett rapporterat fall av ett verkligt minnesmärke till John Wilkes Booth i Amerikas historia, från 1906, som fick riksomfattande uppmärksamhet och skapade stor kontrovers vid början av 1920-talet och senare avlägsnades efter finansärens död.¹²⁶

Då spelaren tar sig längre in i brödraskapets högkvarter märker de snabbt att det tycks vara fråga om ett slags herrklubb för några få utvalda ur eliten. Det förblir oklart för spelaren hur vida utsträckt brödraskapets ideologi är bland Columbias överklass, men vad det egentligen handlar om är en kult som, bland annat genom att hedra John Wilkes Booth och hans handlingar, ser sig själv som heliga förkämpar för den vita rasens renhet. I detta brödraskap ses Abraham Lincoln som en lands- och rasförrädare som

¹²² Kuehn 2011, 108-109.

¹²³ Ibid. 103.

¹²⁴ *Bioshock Infinite*: Kapitel 3.

¹²⁵ Bureau of Public Affairs 2003.

¹²⁶ Crider 2014.

förtjänade att dö av John Wilkes Booths hand. Bakom en bardisk i ett av rummen finns två väggmålningar ställda mot varandra, den ena föreställande en demonisk Abraham Lincoln stående i en hotfull position. Genom den kännpaka cylinderhatten reser sig djävulshorn och i det annars dolda, kolsvarta ansiktet lyser två röda ögon. Bakgrunden är mörk, röd och stormig, och på bildens nedre kant återfinns nordstaternas armé, bärandes på facklor. Den andra väggmålningen är en slags motpol; iklädd en romersk toga och med en gloria ovanför sitt huvud leder en lugn och sansad George Washington de konfedererade staternas armé mot Lincoln och unionens här. Det uppstår en markant kontrast mellan den mörka och hotande målningen av Lincoln och den ljusa och lugna känslan som målningen av Washington inger.



Bild 9: Lincoln som en ansiktslös demon. Bild 10: En änglalik George Washington leder de konfedererade staternas armé.

Motivet av Lincoln som en djävul upprepas även på en annan målning som spelaren stöter på senare i samma byggnad. I det senare fallet är det mordet på Lincoln i Ford's Theatre som förevigats. Även på denna bild har Lincoln lysande, röda ögon och djävulshorn på huvudet. På denna målning är det John Wilkes Booth som bär en gloria och är omhöljd av ett himmelskt ljus. Berättelsen om mordet på Lincoln är välbevarad i amerikansk minneskultur och denna perversion av hur de inblandade återges torde vara ett uppenbart försök till att chockera eller i varje fall väcka känslor hos spelaren. Porträtterandet av Booth som den gudagivna hjälten och Lincoln som en omänsklig djävul anspelar med andra ord på en viss förståelse av historien så som spelaren är van vid att den återges.

11.



Bild 11: Mordet på Lincoln så som det förevigats i Columbia

Innan spelaren kan lämna brödraskapets lokaler är de tvungen att ta sig igenom byggnadens huvudsakliga samlingsutrymme. I en central sal får de bevittna ett av brödraskapets möten. På ett podium står en s.k. *zealot* och predikar åt en skara män iklädda blåa kåpor. Ordet ”zealot” (*selot* på svenska) är en syftning till en militant judisk sekt som under det första århundradet motsatte sig det romerska riket i dagens Palestina.¹²⁷ I modernt språkbruk har ordet fått betydelsen ”fanatisk trosivrare”.¹²⁸ I talet som seloten håller för de övriga kultmedlemmarna kallar han bland annat Abraham Lincoln för ”the Great Apostate”¹²⁹, den stora avfällingen, vilket är ytterligen en länk mellan religionen och Columbias politiska skikt. Spelaren stöter även på andra seloter under spelets gång och gemensamt för samtliga är att de bär en kistliknande sköld som utformats efter glasmontern i vilken Lady Comstocks balsamerade kvarlevor förvaras. Likt de övriga kultmedlemmarna bär seloterna spetsiga kåpor. Kåporna har slående likheter till de kåpor som kännetecknar medlemmarna i den amerikanska nationalistiska rörelsen Ku Klux Klan, med undantag för färgerna. De huvor som kultmedlemmarna i spelet använder har dessutom ett korslikt svärd avbildat på framsidan. Retoriken som används av brödraskapet är även lik den som vanligen förknippas med Ku Klux Klan; den vita rasens överlägsenhet och betydelse betonas och bägge anser sig ha en gudomlig rätt på sin sida.

Det är även i denna sal som ett av spelets mest kontroversiella konstverk har placerats. Avbildad på den enorma väggmålningen bakom podiet håller George Washington upp de tio budorden och den amerikanska Frihetsklockan (”Liberty Bell”).

¹²⁷ OED 2016b.

¹²⁸ SAOL 2006.

¹²⁹ *Bioshock Infinite*: Kapitel 3.

Bakom honom står ängeln Columbia och belyser honom med heligt ljus samtidigt som hon håller upp en banderoll med texten "FOR GOD AND COUNTRY".¹³⁰ Under Washington har representanter från olika etniciteter avbildats i grovt stereotypiska och rasistiska drag; en rödbrusig, berusad irländare med ölstopet i högsta hugg, en girigt leende mexikan i stor sombrero och med en gris i famnen, en nidsbild av en judisk man med klotliknande händer som skyggar undan från de tio budorden, m.fl. Så gott som alla ser de upp mot Washington med bedjande händer och blick.



Bild 12: Väggmålningen i brödraskapets samlingssal.

Utöver den amerikanska flaggan som spelar en framträdande roll på målningens nedre kant finns det ett annat ikoniskt element för den amerikanska minneskulturen, nämligen frihetsklockan. Klockan är en av de främsta symbolerna för frihet och jämlikhet i de Förenta staterna. Ursprungligen skapad av två mässingsslagare, John Pass och John Stow, blev klockan först känd som *the Pass and Stow bell* och senare som *the Old Bell*. Senare skulle den dock bli känd under namnet *the Liberty Bell* och få en enorm symbolisk betydelse i den amerikanska kulturhistorien som klockan som ringde in självständigheten.¹³¹ Det har skapats en minneskultur runt klockan som delvis består av fakta och delvis av sägner, missuppfattningar och näst intill fantastiska element. Det bildliga värdet av klockan har dock varit sådant att den befäst sig i det amerikanska medvetandet som en symbol för friheten och blivit något av en nationalklenod och ett vallfärds mål.

¹³⁰ *Bioshock Infinite*: Kapitel 3.

¹³¹ Nash 2010, 17.

Ett intressant fenomen runt denna väggmålning är att den fått ett eget liv utanför spelet och även dykt upp i politiska sammanhang. I december 2013 använde sig den konservativa gruppen National Liberty Federation av ovanstående väggmålning på sin Facebooksida, av allt att döma utan att inse att det var fråga om en satirisk bild från ett datorspel.¹³² Bilden som NLF publicerade på sin sida var dessutom en tidigare version som hade använts vid marknadsföring av spelet under veckorna innan lanseringen och hade nederst en banderoll med texten "It is our holy duty to guard against the foreign hordes" samt annorlunda symboler, däribland ett kors och en duva istället för skriftrullen respektive ögat.¹³³ National Liberty Federation är en grupp som bland annat har kopplingar till Tea Party-rörelsen, en rörelse som anspelar på historien då de tagit sitt namn från den händelse som senare skulle bli känd som The Boston Tea Party och spela en roll i utlösandet av det amerikanska frihetskriget.¹³⁴ Tea Party-rörelsen förespråkar politiskt engagemang på gräsrotsnivå och gemensamt för flera av de grupper som identifierar sig med rörelsen är att de talar för ökade rättigheter för individen och delstaterna (i motsats till federal kontroll), för att bevara den amerikanska konstitutionen och för att "ta tillbaka landet".¹³⁵ Det är intressant att notera att speltillverkarna skapat ett sådant ideologiskt historiebruk i spelet som på något plan uppfattats som autentiskt och övertygande av samtida politiska grupperingar, inte minst med tanke på den utpräglade rasismen.

4.4.2 Grundlagsfäderna - de nya nationalhelgonen

Det är inte bara brödraskapets avbildningar av George Washington som vittnar om grundlagfädernas närvaro och betydelse i staden. Dessa grundlagsfäder figurerar både i vardagliga uttryck och bland stadens monument och övriga visuella element. Först och främst är det frågan om några enskilda utvalda grundlagsfäder som ges utrymme, nämligen Thomas Jefferson, Benjamin Franklin och George Washington. Som tidigare nämnt så är dessa tre grundlagsfäder bland det första som DeWitt får se i arkitekturen då han landar i Columbia. Iklädda romerska togor står deras avbilder utanför kapellet där DeWitt var tvungen att genomgå dopet för att komma in i staden. Tankarna förs inte helt osökt till helgondyrkan i vissa varianter av kristendomen.

¹³² Tassi 2013.

¹³³ Bioshock Wikia 2016.

¹³⁴ Allison 2011.

¹³⁵ Skocpol & Williamson 2011, 7.

Grundlagsfädernas avbilder dyker dock även upp i betydligt mer vardagliga och t.o.m. groteska samband än enbart som visa och fromma andliga ledare. Bland annat är Benjamin Franklin en ofta använd ikon runt om i Columbia, t.ex. i form av gigantiska färggranna ballonger vid festligheterna som DeWitt upprör tidigt i spelets intrig. Spelaren kan även hitta olika ansiktsmasker i form av Franklins ansikte utspridda i staden. En av de mer påfallande användningarna av grundlagsfädernas avbildningar är de s.k. *patriots*, det vill säga enorma beväpnade automatiserade fiender som spelaren stundvis stöter på och är tvungen att bekämpa. Dessa ”patrioter” framkommer i flera versioner under spelets gång, oftast dock utklädda som antingen Benjamin Franklin eller George Washington. De fungerar som en slags automatiserad försvarsmekanism och beskyddare av stadens invånare och är utplacerade på nyckelpositioner runt om i staden. Samtliga *patriots* är iklädda en uniform lik de som användes av kontinentalarmén under det amerikanska frihetskriget och de är dessutom utstyrda med två stycken av Columbias flaggor. En av de många inspelade repliker som de har är ”We hold these truths to be self-evident”¹³⁶ vilket är en klar syftning till den andra paragrafen i de Förenta staternas självständighetsdeklaration.¹³⁷

Det är även värt att notera att Columbias övre klass upprepade gånger omnämner sig själva som the Founders - i motsats till arbetarklassen och revolutionärerna i Vox Populi - både i spelets början och allt efter att intrigens händelser utlöser ett inbördeskrig i staden. Speltillverkarna har alltså klart och tydligt velat anspela på att makthavarna (och spelets huvudsakliga antagonister) i Columbia ser sig själv som en direkt fortsättning på Amerikas grundlagsfäder. Som motsats till detta får Abraham Lincoln ett symboliskt värde för Vox Populi. Efter att inbördeskriget brutit ut tar bland annat Vox Populi över ett antal *patriots* i eget bruk och klär ut dem till Lincoln istället för de tidigare grundlagsfäderna. Detta kan givetvis tolkas som ett slags ideologisk historiebruk, inte minst genom de svartvita personbeskrivningarna¹³⁸ som tillskrivs grundlagsfäderna och den politiska elitens behov att skapa en kontinuitet till dessa nationens fäder. Intressant nog kan man även se drag av ett kommersiellt historiebruk i sättet som grundlagsfädernas ansikten används på ansiktsmasker, ballonger och övriga kommersiella produkter.¹³⁹

En intressant aspekt av ett dylikt bruk av de amerikanska grundlagsfäderna är att man kan se vissa paralleller till en befintlig trend i hur vissa grundlagsfäder används

¹³⁶ *Bioshock Infinite*: Kapitel 9.

¹³⁷ National Archives 2016.

¹³⁸ Karlsson 2009, 63.

¹³⁹ Ibid. 67.

som politiska och religiösa slagträn i dagens Amerika. Michelle Goldberg¹⁴⁰ är en av de som behandlat kristen nationalism i USA och en pågående trend av historierevisionism bland dessa religiösa högergrupperingar.¹⁴¹ Ett vanligt argument som dessa lobbyister använder sig av är att grundlagsfädernas intentioner var att skapa en explicit kristen stat då de utarbetade de Förenta staternas grundlag, och att någon variant av kristendomen således skulle erhålla särskilda privilegier inom USA:s lagstiftning och regering.¹⁴² År 2012 gav den amerikanske predikanten och författaren David Barton ut boken *The Jefferson Lies: Exposing the Myths You've Always Believed About Thomas Jefferson*.¹⁴³ Boken klättrade snabbt upp på *New York Times* lista över bästsäljare men blev så gott som undantagslöst kritiserad bland akademiker och forskare för att vara grov revisionistisk propaganda med syfte att främja en kristen nationalism. *History News Network* utnämnde samma år boken som den minst trovärdiga tryckta publikationen om historia.¹⁴⁴ Den amerikanske historieprofessorn John Fea skrev bland annat följande om Bartons bok:

Barton is not interested in seeing historical actors as flawed human beings. Instead, the founders seem to occupy some kind of exalted position. They are not quite angels, but they are not quite ordinary human beings either. They have been somehow immune to sin, which the last time I checked was an important part of the Christian understanding of what it means to be a human being.¹⁴⁵

Detta resonerar väl med de representationer av grundlagsfäderna som genomsyrar Columbia. Att det funnits ett behov hos speltillverkarna att på något plan behandla den rådande synen på och revisionen av grundlagsfädernas plats i historien görs tydligt inte minst av Ken Levine själv i en intervju från 2013:

Thomas Jefferson, George Washington, Ben Franklin were remarkable people. They did something that was not just revolutionary in the sort of war sense, but revolutionary in a political sense, with the system they created, the constitutional system in America. But they were also complicated people. They were men of their times. Jefferson and Washington held slaves. They lived with the notion that they were creating a government that was about freedom, and at the same time held people in bondage. If you just want to simplify that away, then I think you're missing something very interesting about the history of the country and the nature of people, the complexity of people. I think that's a shame, for people who want to turn them into icons. I also think it's a shame for the people who just say that they were monsters or something.¹⁴⁶

¹⁴⁰ Goldberg 2006.

¹⁴¹ Ibid. 44-45.

¹⁴² Ibid. 44.

¹⁴³ Barton 2012.

¹⁴⁴ Walsh 2012.

¹⁴⁵ Fea 2012.

¹⁴⁶ Campbell 2013.

Denna placering av grundlagsfäderna i spelet kan alltså på något plan tolkas och förstås som ett symptom på en kultur där den egna nationens historia och nationella hjältar används i politiska och ideologiska syften. Detta bär tydliga drag av ett politisk-pedagogiskt historiebruk¹⁴⁷ och kunde tolkas som en ironisering av vad speltillverkarna har uppfattat som ett befintligt ideologiskt historiebruk i dagens USA.¹⁴⁸

4.4.3 Statyer, monument och minneskultur

Som tidigare omnämnt så är Columbia fyllt till bredden av statyer, minnesmärken och olika slags symboler både ur vår verkliga historia men även ur den fiktiva historien som tillhör Columbias värld. Dessa statyer och monument bidrar till en intern historiekultur för Columbias invånare men fungerar även för att skapa associationer hos spelaren. Omedelbart då DeWitt landar i Columbia möts spelaren av ikoner, statyer och övriga visuella element som till väldigt stora drag lånar ur och anspelar på en katolsk estetik. Likt nämnt ovan är även det första spelaren ser då DeWitt väl släpps fri i kapellets innergård statyer föreställande Benjamin Franklin, George Washington och Thomas Jefferson, var och en hållande en av de tre huvudsakliga symbolerna i Columbias retorik; nyckeln, skriftrullen och sabeln. En intressant detalj angående dessa statyer är att samtliga grundlagsfäder vördnadsfullt knäböjer framför åskådaren i en position som skulle tyda på att det överräcker de tre symbolerna till spelaren. Den överhängande symboliken tycks alltså vara att de som tillåts tillträde och accepteras i Columbia på någon nivå fortsätter grundlagsfädernas arbete, eller att grundlagsfäderna rent av knäböjer i respekt för det som Columbia representerar.

Då spelaren väl öppnar portarna till själva staden möts spelaren även av en enorm staty av stadens grundare och profet, Zachary Hale Comstock. Statyn föreställer Comstock iklädd en uniform likt den som användes av Amerikas konfedererade stater under det amerikanska inbördeskriget. Den ena handen håller en kavalleristsabel som pekar upp mot himlen och den andra räcks välkomnande mot stadens nykomlingar.¹⁴⁹ Comstock är en av de mest avbildade figurerna i staden, tillsammans med grundlagsfäderna, och förekommer även i ett senare skede av spelets intrig som en s.k. motoriserad *patriot*, även då iklädd en sydstatsuniform. Comstock är heller inte den enda av spelets fiktiva karaktärer som hyllas med en likadan kultur kring hågkomst.

¹⁴⁷ Karlsson 2009, 67.

¹⁴⁸ Ibid. 63.

¹⁴⁹ se Bild 1 på s. 34.

Som tidigare nämnt äras den avlidne Lady Comstock nästan till samma grad som hennes make och hon finns således avbildad på ett antal olika statyer och väggmålningar runt om i staden. I staden Columbias skapelseberättelse har Lady Comstock en avgörande roll bland annat som modern till profetens barn och efter sin död upphöjdes hon till någonting i stil med ett skyddshelgon. Av dessa orsaker är det kanske helt naturligt att hon även porträtterats som en stark närvaro bland stadens olika minnesmärken och som en hörnsten i narrativet om Columbia och dess invånare, t.ex. i museibyggnaden Hall of Heroes.

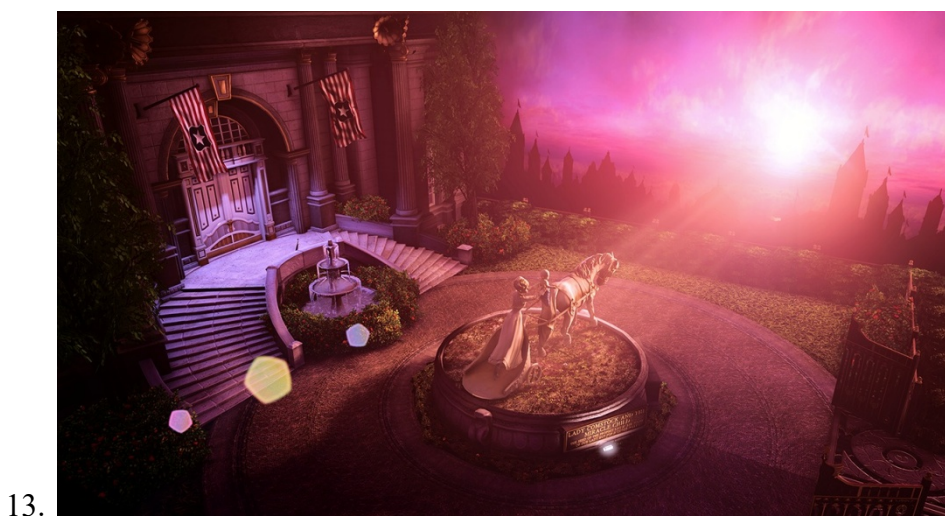


Bild 13: "Lady Comstock and the miracle child". Valda delar ur Columbias historia förmedlas i det offentliga rummet via minnesmärken. På bilden åker Lady Comstock i en tvåhjulig stridsvagn typisk för antiken.

Utöver detta har Lady Comstock även getts en alldeles unik plats i Columbias minneskultur. Hennes balsamerade kvarlevor förvaras i en glasmonter i en krypta vid begravningsplatsen *Memorial Gardens* dit stadens invånare stundvis vallfärdar. Detta för naturligtvis tankarna bland annat till mausoleet i Moskva där Lenins balsamerade kropp förvaras. Gemensamt för de många statyerna och återgivningarna av Lady Comstock är att de ofta porträtterar henne antingen som en väldigt from och gudfruktig person eller i modersrollen, ofta med Elizabeth i famnen eller på annat sätt delaktig i bilden. Lady Comstock uppfyller dock även en roll som martyr i Columbias historieskrivning, vilket valts att förevigas bl.a. på ett rätt så icke-subtillt sätt.

14.

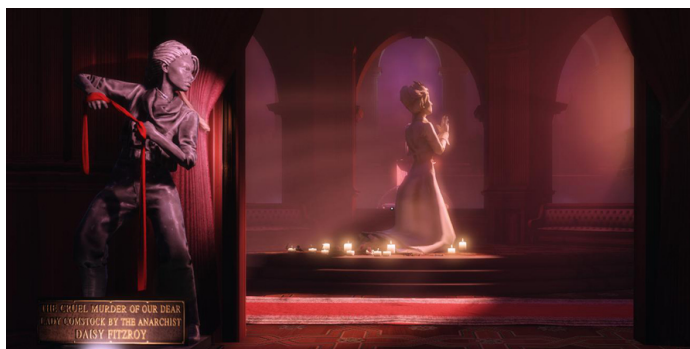


Bild 14: Mordet på Lady Comstock förevigat i statyform.

Även överklassens fiende, rebelledaren Daisy Fitzroy, återfinns i statyform i den paviljong som tillägnas minnet av och berättelsen om Lady Comstock och hennes död. Man kunde tycka att det är konstigt att the Founders skulle villa föreviga en av sina egna fiender i form av en staty. Det torde dock vara uppenbart att speltillverkarna här försöker skapa ett samhälle i vilket historieskrivningen och berättelsen om Columbia ständigt upprepas och förstärks bland stadens invånare. Det finns vissa paralleller till ett existentiellt historiebruk¹⁵⁰ i och med att det antagna mordet på Lady Comstock ses som ett historiskt nationellt trauma som skapar en gemenskap och en *vi*-känsla gentemot Vox Populi. Således demoniseras alltså arbetarklassen, de som kämpar för sociala reformer och de etniska minoriteterna i samhället.

Ett annat ständigt förekommande motiv bland stadens statyer och monument är naturligtvis ängeln Columbia som gett staden dess namn. Man kunde kanske t.o.m. säga att hela staden Columbias stadsbild är centrerad kring ängelmotivet då stadens mitt består av Monument Island, en ”ö” på vilken en enorm staty av ängeln Columbia är uppförd. Likt frihetsgudinnan i New York är Columbiastatyn en ikonisk närvaro i stadsbilden, och fungerar även som en byggnad i vilken Elizabeth hålls fången i spelets början.

Även om majoriteten av de statyer och monument som hittas i Columbia ofta har en religiös överton genomsyras stadsbilden även av en stark närvaro av övriga, mera världsliga motiv. Bland annat stöter spelaren upprepade gånger på enorma statyer av industrimagnaten Jeremiah Fink, speciellt inom industriområdet Finkton, och även de högt uppskattade vetenskapsmännen Robert och Rosalind Lutece har hedrats med en staty.

Det är heller inte bara genom statyer och monument som stadens ledare ständigt påminner befolkningen om deras historia. Columbia genomsyras av konstverk, affischer

¹⁵⁰ Karlsson 2009, 61.

och baner som på alla sätt påminner invånarna om både historien och deras överlägsenhet gentemot de ”lägre stående raserna” och ”Sodom nedanför”. Karnevalen som DeWitt tidigt i spelets intrig är tvungen att ta sig igenom ordnas årligen den 6. juli för att fira både Comstocks framgångar och stadens begynnelse samt dagen då Columbia bröt med de Förenta staterna. Dagen firas som en högtid, med olika slags utlottningar, evenemang och framför allt en minnesparad som än en gång påminner stadens invånare om Comstocks och deras gemensamma historia.



Bild 15: Paraden som hålls till minnet av Columbias gudomliga ursprung.

Denna iver bland stadens invånare att resa statyer och monument kunde även tolkas som en representation av eller en kommentar på en tidsenlig minneskultur. Kirk Savage har skrivit om sekelskiftets Amerika och de ökade tendenserna att uppföra monument till inbördeskrigets hjältar.

The increasing tendency in the nineteenth century to construct memory in physical monuments - to inscribe it on the landscape itself - seems symptomatic of an increasing anxiety about memory left to its own unseen devices. Monuments served to anchor collective remembering, a process dispersed, ever changing, and ultimately intangible, in highly condensed, fixed, and tangible sites. Monuments embodied and legitimated the very notion of a common memory, and by extension the notion of the people who possessed and rallied around such a memory.¹⁵¹

Detta resonerar väl med hur invånarna i Columbia skapar en gemenskap och förankrar den i statyer och monument. Genom de konkreta monumenten och minnesmärkena rättfärdigar stadens invånare sin gemensamma identitet och det kollektiva minnet om stadens historia. Denna minneskultur i spelet kunde alltså tolkas som en slags kommentar av speltillverkarna i förhållande till vad de uppfattat som en verklig minneskultur och en befintlig tanke om att minnet måste präntas in på ens omgivning i form av bestående monument.

¹⁵¹ Savage 1994, 130-131

4.4.4 Hall of Heroes

Även det militaristiska och stadens militära framgångar får en plats i stadens minneskultur. Ett flertal platser som spelaren är tvungen att ta sig igenom är namngivna efter eller hänvisar till stadens militära historia; Victory Square, Battleship Bay, Soldier's Field och framför allt museibygnaden Hall of Heroes. Utöver detta är soldaten som gör honnör antingen för Comstock eller för ängeln Columbia ett vanligt motiv bland stadens konstverk. Att statyerna och minnesmärkena på något plan representerar just den regerande överklassen görs tydligt av spelmakarna inte minst genom att låta statens fiender snabbt vandalisera dem både innan och efter att inbördeskriget bryter ut.



Bild 16: Vandaliserade statyer föreställande soldater och ängeln Columbia utanför Hall of Heroes. I bakgrunden reser sig en enorm staty av Comstock.

Det är även i Hall of Heroes som spelaren stöter på en stor majoritet av de grovt rasistiska nidsbilder som genomsyrar tänkesättet och historieskrivningen i Columbia. Hall of Heroes är ett slags museum där olika paviljonger med animatroniska utställningar satts upp för att porträttera bland annat de två viktigaste historiska händelserna för Columbias identitet; massakern vid Wounded Knee och Boxarupproret i Kina. Då spelaren når Hall of Heroes är byggnaden ockuperad av den tidigare Founders-översten Cornelius Slate som med några av sina underhuggare gått i öppen revolt mot Comstocks försök att radera dem ur historien. Eftersom DeWitt, likt Slate, var en del av det Sjunde kavalleriregementet vid massakern vid Wounded Knee får spelaren via Slate en kommentar på hur historien skrivs och omskrivs i Columbia.

”COMSTOCK WASN'T THERE! The Boxers took my eye and thirty of my friends! Is there even a stone to mark that sacrifice?”

[...]

”You've seen what Comstock has done to my history. Now see how he's rewritten his own.”¹⁵²

Slate hänvisar här till hur han anser att Comstock uttryckligen försöker skriva om historien och ge sig själv en större roll än han egentligen hade. Slates repliker fungerar även som en kommentar på bruket av minnesmärken i Columbia, och om hur Comstock väljer vilka berättelser som skall berättas, och på vilket sätt. Slates kommentar om att det inte ens finns en enda liten minnessten för de fallna vid Peking avslöjar effektivt vad minneskulturen i Columbia handlar om; ett bombastiskt självförhållande som selektivt använder sig av historien för att rättfärdiga elitens rätt till makt. Det är intressant att se att speltillverkarna inkluderat ett stycke där någon bokstavligen kämpar emot en viss slags historieskrivning. I det här skedet av spelets intrig har spelaren fortfarande inte uttryckligen fått veta att Comstock och DeWitt är en och samma person, med implikationen att Slate delvis har fel när han talar om Comstocks roll i dessa historiska händelser. Snarare torde det vara en direkt anspelning på det gamla idiomet att vinnarna skriver historien, i det här fallet bokstavligen. Karaktären Slates huvudsakliga motivation är att bevara eller beskydda den ”riktiga” historien, vilket även fungerar för att väcka frågor hos spelaren om den historia som används och anses ”riktig” i spelets kontinuitet (och förhoppningsvis även väcker tankar om spelarens egna förhållande till historien och de historiska händelser som behandlas eller refereras i spelets intrig).

17.

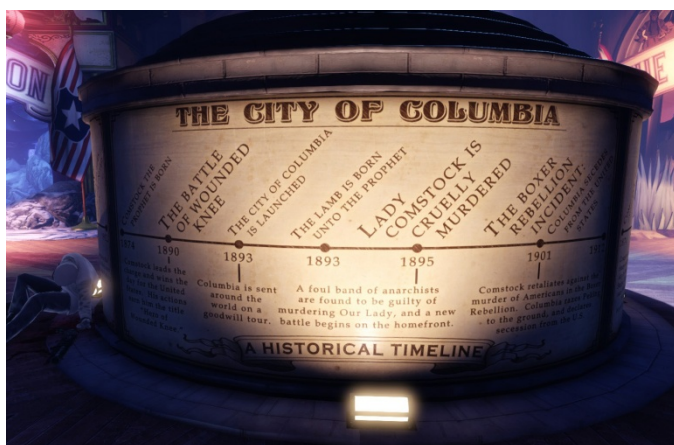


Bild 17: Columbias historia som en tidslinje.

¹⁵² *Bioshock Infinite*: Kapitel 9.

Själva interiören i Hall of Heroes tar formen av ett museum med olika utställningar. De två huvudsakliga avdelningarna är tillägnade massakern vid Wounded Knee samt boxarupproret i Peking. För att ta sig vidare i intrigen är spelaren tvungen att ta sig igenom dessa animatroniska utställningar, precis likt en besökare på museet. I paviljongen tillägnad boxarupproret framställs de kinesiska boxerstyrkorna i grovt rasistiska drag; gulhyade, snedögda karikatyror med utskjutande framtänder som i horder anfaller Columbias trupper, ledda av Comstock. Då spelaren tar sig in i utställningen hoppar en grovt karikerad boxare av paff fram ur kulisserna som om den anföll besökaren med sina kloliknande händer. En staty vid ingången föreställer en boxare som är i färd med att skoningslöst avrätta en gråtande kvinna och hennes barn. De kinesiska styrkorna målas med andra ord undantagslöst upp som en demonisk hord som hotar Columbia och dess tappra soldater. En *patriot* precis vid ingången till utställningen bidrar till att förmedla en viss slags världsbild åt besökarna:

Twas yellow skin and slanted eyes that did betray us with their lies. Until they crossed the righteous path of our Prophet's holy wrath.¹⁵³

Även utställningen för massakern vid Wounded Knee ger en extremt rasistiskt laddad och förvrängd bild av händelserna. Likt utställningen för boxarupproret är det frågan om grova rasistiska karikatyror som framställs, i det här fallet av Amerikas ursprungsbefolkning. Den berättelse om Wounded Knee som framförs i Hall of Heroes har väldigt lite gemensamt med hur händelsen i verkligheten har uppfattats och återgivits såväl i historien som i populärkultur. Den bild som här framställs är en av blodtörstiga vildar som med stridsyx och pilbåge i högsta hugg hotar hela Columbias befolkning. Bland kulisserna skymtar mörka figurer iklädda den, för den amerikanska ursprungsbefolkningen, stereotypiserade huvudbonaden. De amerikanska indianerna porträtteras som svarta skuggor som knappt har några mänskliga drag förutom lysande, röda ögon. Bland statyerna återfinns motivet av vilden som är i färd med att våldföra sig på den hjälplösa vita kvinnan. Den andra statyn som spelaren stöter på föreställer en Lakota-man som triumferande står med ena foten på en död, skalperad man. Ur ljudsystemet strömmar mässande röster som för tankarna till stereotypiska indianer på krigsstigen. Även denna utställning kommenteras i vers av en *patriot*:

With hue and cry, with hatchet red, they danced amongst our noble dead. But when our soldiers took the field, the savage horde could only yield.¹⁵⁴

¹⁵³ *Bioshock Infinite*: Kapitel 9.

Det intressanta med den här scenen är naturligtvis att maktförhållandena ställs på ända. I modern historieskrivning anses händelserna vid Wounded Knee mer eller mindre handla om en tragisk massaker utförd av Unionens kavalleritruupper. I Columbias officiella historia är det istället ursprungsbefolkningen som porträtteras som angriparna och det sjunde kavalleriregementet med Comstock i spetsen beskrivs som hjältarna som försvarade den hjälplösa, vita civilbefolkningen mot de ”blodtörstiga vildarna”. En annan intressant aspekt av hur massakern förmedlas är att utställningen inte gör några andra anspråk på att berätta själva händelseförloppet. Indianerna demoniseras och Comstock kavallerister, samt deras tapperhet, förevigas och hyllas, men med undantag för detta får spelaren inte bevittna någon egentlig historieskrivning (eller omskrivning). Med andra ord måste spelaren anta att det rör sig om ett händelseförlopp likt det som verkligen utspelade sig vid Wounded Knee, och att den berättelse som förmedlas i Hall of Heroes först och främst handlar om någon form av propaganda.

4.4.5 Historien som vapen och verktyg

För den genomsnittliga spelaren ter sig denna användning av historia antagligen rätt så kontroversiell, om inte rent ut bisarr. Speltillverkarna har skapat ett samhälle i vilket den politiska eliten ohämmat använder sig av såväl verklig som, ur spelaren synvinkel, kontrafaktisk historia för att rättfärdiga sin egen makt och den vita rasens överlägsenhet. Genom att yrka på ett gudomligt arv och väva samman en auktoritär biblisk begreppsvärld med den politiska elitens anspråk på makt har Comstock skapat någonting som närmast liknar en teokrati. Vad det handlar om på metanivå är alltså ett ideologisk historiebruk vars förespråkare använder sig av en arsenal bestående av ”absoluta kronologier, tydliga periodiseringar, svart-vita analyser och personteckningar, starka kontinuitetslinjer eller föga problematiserade framstegsperspektiv”.¹⁵⁵ Dessa fenomen blir väldigt tydliga för spelaren allt efter att de tar sig igenom staden; berättelsen om Columbia genomsyras av ett förhärligande av den vita rasen, av Comstock som den gudomligt inspirerade profeten och ledaren, och av Amerikas grundlagsfäder som helgonliknande ikoner. Utöver detta demoniseras och trivialiseras alla de som inte passar in i den vita överklassen; de etniska minoriteterna i staden (och utanför), Columbias fiender ur historien och de som kämpar för sociala reformer och ifrågasätter de rådande normerna.

¹⁵⁴ *Bioshock Infinite*: Kapitel 9.

¹⁵⁵ Karlsson 2009, 63.

Samtidigt fyller alla dessa hänvisningar till och lån ur historien en väsentlig funktion för spelaren. Eftersom spelet är en kommersiell produkt bör man naturligtvis tala om ett kommersiellt historiebruk till någon mån.¹⁵⁶ Speltillverkarna har använt sig av väldigt specifika aspekt ur historien i hopp om att det skall vara intressant och således sälja en produkt. Eftersom Ken Levine dock uttryckligen uttryckt en önskan om att få spelare att tänka på och reflektera över sociopolitiska frågor¹⁵⁷ kan man även delvis tolka det som ett slags inslag av politisk-pedagogiskt historiebruk.¹⁵⁸

4.5. Konkluderande diskussion

4.5.1 Användningen av historia i *Bioshock Infinite*

Att behandla ett spel som *Bioshock Infinite* och försöka ge en nyanserad bild av historiebruket samt belysa vad som stundvis kan uppfattas som kontroversiellt är en utmaning. Klas-Göran Karlssons typologi för olika typers historiebruk kan med fördel tillämpas på en dylik interaktiv ”text”. Det torde dock vara uppenbart att speltillverkarna rört sig på flera olika nivåer då de använt element ur historien för att skapa den enorma och detaljrika värld som existerar i Columbia.

Syftet med denna avhandling har varit att undersöka vilka drag och händelser ur historien som använts av speltillverkarna då de skapat spelet *Bioshock Infinite* i en strävan att förstå vilka element i spelet som kunde tänkas vara en orsak till den kontrovers och kritik som väckts innan och efter att spelet lanserades. Genom att använda mig av Klas-Göran Karlssons konstruerade typologi om olika sorters historiebruk¹⁵⁹ och en kvalitativ och selektiv innehållsanalys har jag analyserat mitt material i ett försök att belysa de olika sorteras historiebruk i spelet.

Som jag demonstrerat i min analys av spelet används historia på ett brett och mångsidigt sätt av speltillverkarna. Den religion som skapats för spelets kultur lånar till stora drag sin symbolik och retorik från en odefinierad variant av kristendomen. Döpet och syndaförlåtelsen ges enorm vikt både för spelets karaktärer och för en förståelse av spelets överhängande intrig. Den begreppsvärld som används av den politiska och religiösa eliten är till stora delar lånad ur Bibeln, med begrepp som Sodom, Eden och

¹⁵⁶ Karlsson 2009, 67.

¹⁵⁷ Lejacq 2012.

¹⁵⁸ Karlsson 2009, 67.

¹⁵⁹ Ibid. 59.

Noas ark invävda i vardagligt språkbruk. Dessa hänvisningar till Bibeln fungerar även för att förklara samhällets förflutna och legitimera deras nutid och framtiden.

Även om religionen i spelet drar tydliga paralleller till kristendomen finns inga uttryckliga bevis för att den skulle kunna anses vara en variant av kristendom. Som konstaterat lyser kristendomens mest centrala figur, Jesus, med sin frånvaro i spelet. Det bibliska språkbruk som används av spelets karaktärer tillskrivs heller inte den samling av texter vi känner igen som Bibeln, utan en fiktiv bok med namnet *The Word of the Prophet*, skriven av spelets huvudsakliga antagonist, Zachary Hale Comstock. Även om treenigheten som fenomen alluderas till i spelets språkbruk har Jesus och den helige anden i uttrycket ersatts av Amerikas grundlagsfäder och den självutnämnda profeten Comstock. Religion uppfattas generellt sett ofta som ett väldigt känsligt och personligt ämne. Av dessa orsaker är det förståeligt att spelare blivit upprörda av dessa jämförelser och sättet på vilket speltillverkarna medvetet valt vissa språkliga begrepp och fenomen ur en kristen teologi.

Som historiebruk fungerar de religiösa inslagen på två olika nivåer. För spelets karaktärer handlar det till stor grad om ett existentiellt historiebruk¹⁶⁰. Den gemensamma historien betonas och förstärks genom ett ständigt upprepande. Statens fiender, d.v.s. de egentliga Förenta staterna, samtliga övriga nationer och etniciteter samt rebellgruppen Vox Populi och övriga förkämpar för samhällsreformer, utgör det yttre tryck och den hotbild som gör att minnesfunktionen i Columbia förstärks.¹⁶¹ På ett yttre plan är de religiösa inslagen dock även ett fall av politisk-pedagogiskt historiebruk¹⁶² då speltillverkarna under Ken Levines ledning drivits av en önskan att få sin publik att reflektera över sociopolitiska frågor.¹⁶³ För att göra detta har de tagit avstamp i en tid i historien då religionens plats i samhället var väldigt annorlunda än den är i dagens läge och försökt skapa ett samhälle som på något plan kan jämföras med verkligheten.

Det yttre historiebruket, det vill säga de element ur historien som speltillverkarna använt för att konstruera staden Columbia, baseras till stora drag på en uppfattning hos speltillverkarna om en ”ärlig”¹⁶⁴ representation av tidsenliga värderingar. Likt fallet med religionen tar spelet avstamp i en verklig tidsperiod i Amerika och lånar såväl historiska händelser och fenomen som rådande samhällsstrukturer. Columbia

¹⁶⁰ Karlsson 2009, 61.

¹⁶¹ Ibid.

¹⁶² Ibid. 67.

¹⁶³ Lejacq 2012.

¹⁶⁴ Lahti 2012.

genomsyras av en institutionaliserad rasism och stora klasskillnader. Staden är även fylld av allusioner till en historia som i spelets tidskontinuitet ännu inte tagit plats, däribland användning av världskrigspropaganda, anakronismer och dystopisk litteratur. Det bör dock poängteras att Columbia uttryckligen inte är ett alternativt USA utan i spelets tidskontinuitet existerar som en suverän stat som brutit sig loss från de Förenta Staterna, och som i spelets intrig förhåller sig fientligt mot dem. Dessa paralleller till Amerikas historia bidrar dock till en jämförelse mellan denna ställvis väldigt förenklade och svartvita representation av en förfluten tid och det verkliga Amerika. Det manar till reflektion och tvingar spelaren att på något sätt förhålla sig till den rasism, nationalism och religiösa frenesi som avbildas. Det bör även nämnas att speltillverkarna medvetet valt vilka element i historien de ansett vara nödvändiga för att ge en ärlig representation, och vilka element de ignorerat. I denna bemärkelse är det frågan om ett slags politisk-pedagogiskt historiebruk¹⁶⁵ och en ironisering av vad speltillverkarna anser vara ett befintligt ideologiskt historiebruk.¹⁶⁶

Det inre historiebruket, även kallat ett metahistoriebruk i denna text, är först och främst ett ideologisk sådant.¹⁶⁷ Spelets politiska och religiösa elit använder sig frikostigt av propaganda och presenterar en syn på stadens militärhistoria som demoniserar deras fiender; den amerikanska ursprungsbefolkningen och den kinesiska boxarrörelsen avbildas som blodtörstiga och omänskliga horder. Den rasistiska kulten The Fraternal Order of the Raven upphöjer John Wilkes Booth, mannen som mördade Abraham Lincoln, till en hyllad hjälte för sina handlingars skull, och Lincoln avbildas bokstavligen som en omänsklig djävul med röda ögon och horn i pannan. Detta är givetvis en väldigt annorlunda representation av historien än den som återges i den officiella eller vetenskapliga historieskrivningen i dagens Amerika. För en spelare som besitter ens en elementär kunskap om Amerikas historia och Lincoln plats i den amerikanska minneskulturen ter sig detta antagligen som en perversion av historien. Denna historiesyn skall ju dock naturligtvis inte förstås som *speltillverkarnas* syn på Booth eller Lincoln, utan tillskrivs spelets karaktärer. För den politiska eliten i Columbia handlar det om ett renodlat politiskt och ideologiskt historiebruk.¹⁶⁸

Den vitt spridda användningen av tre av Amerikas grundlagsfäder, Thomas Jefferson, George Washington och Benjamin Franklin, är på en metanivå också ett

¹⁶⁵ Karlsson 2009, 67.

¹⁶⁶ Ibid. 63.

¹⁶⁷ Ibid.

¹⁶⁸ Ibid.

ideologiskt historiebruk.¹⁶⁹ De framställs så gott som uteslutande som helgonliknande karaktärer som bidragit till stadens födelse och som, till skillnad från Lincoln, representerar de värden som prisas i den Columbiska nationalismen. Detta kan även förstås som en kommentar av speltillverkarna till någon typ av befintlig diskussion om grundlagsfädernas roll i amerikansk historia. Fenomenet kristen nationalism är något som är aktuellt i USA i dagsläget¹⁷⁰ och den huvudsakliga upphovsmannen till spelet, Ken Levine, har upprepade gånger nämnt politisk allegori och amerikansk historia och historiesyn som inspirationskällor till sina verk.¹⁷¹ Denna önskan att ställa frågor av publiken och få spelarna att reflektera över spelets historia kan alltså i någon bemärkelse tolkas som ett politisk-pedagogiskt historiebruk.¹⁷² Eftersom spelet i grund och botten är en kommersiell underhållningsprodukt måste även all historia som används i spelet tolkas som att den faller inom ramen av ett kommersiellt historiebruk.¹⁷³

4.5.2 Avslutande reflektioner

Avslutningsvis kunde man ännu reflektera kring några av de frågor analysen onekligen väcker. En fråga är hur mycket av och på vilket sätt det historiebruk som återfinns i spelet förstås av en spelare som endast har begränsad kunskap i amerikansk historia eller om bibliska berättelser. Visserligen kunde man eventuellt anta att spelets primärmålgrupp befinner sig i just Nordamerika, men detta utesluter inte att en stor del av spelarna har varierande språklig och kulturell bakgrund. En stor del av spelindustrins konsumenter finns *de facto* i Asien och Europa. Man kan fråga sig en hurudan historiesyn spelet förmedlar åt dessa spelare: förstärker eller förändrar spelet hur spelarna uppfattar historien?

Analysen i denna avhandling utgår från ett visst mått av kunskap om Bibeln och amerikansk historia. Det kunde vara intressant att utreda hur mycket av historiebruket som verkligen uppfattas som historiska anspelningar och lån ur historien av spelare, oberoende av kulturell bakgrund. Vilken slags allmänbildning eller utbildningsnivå krävs för att man skall kunna tolka den delvis historiska omgivning som speltillverkarna tagit avstamp i och dragit paralleller till? Vilken roll spelar en förståelse av historiebruket för att förstå spelet som helhet? Det vore även intressant att veta hur ett

¹⁶⁹ Karlsson 2009, 63.

¹⁷⁰ Goldberg 2006, 6.

¹⁷¹ Lejacq 2012; Lahti 2012.

¹⁷² Karlsson 2009, 67.

¹⁷³ Ibid.

dylikt historiebruk, för att inte tala om de kontroverser som uppstått, har påverkat spelets synlighet i övriga medier. Finns det ekonomisk vinning i att effektivt använda sig av och anspela på historiska element, i synnerhet sådana som av en möjlig målgrupp kan uppfattas som kontroversiella?

Den här avhandlingen är inte någon religionsvetenskaplig text. Jag har kartlagt de mest tydliga parallellerna mellan Columbias religion och en odefinierad variant av kristendom och belyst religionsaspektens roll som ett historiebruk. Det kunde dock finnas mycket att skriva om *Bioshock Infinite* ur ett rent religionsvetenskapligt perspektiv. Jag konstaterade även att element i spelet berört många på något plan och drabbat samman med deras egna religiösa uppfattningar och etiska värderingar. Dock finns det flera frågor om varför just spel som ett interaktivt medium tycks ha en sådan inverkan på spelare. Varför berör spel på ett sådant djup att spelare upplever att de själv begår blasfemi när de i spelet är tvungna att genomgå ett dop? Alla dessa frågor faller utanför ramarna för denna avhandling. Man kan dock konstatera att många frågor kvarstår och kunde utvecklas på annat håll med andra teoretiska referensramar och andra metodologiska verktyg.

5. SAMMANFATTNING

Syftet med denna avhandling är att undersöka hur religion och historia används i spelet *Bioshock Infinite* och belysa de element i spelet som många av spelets kritiker har uppfattat som kontroversiella eller stötande. Forskningsfrågorna är: *Hur kan man tolka historiebruket i Bioshock Infinite? Vilka syften kan användningen av historie- och religionsrelaterade element anses uppfylla?*

I kapitlet *Teori och metod* redogör jag för de teoretiska referensramar som utgör utgångspunkten för analysen samt den valda metodologin. Jag baserar huvudsakligen min analys på en förståelse av teorier om historiebruk av Peter Aronsson och Klas-Göran Karlsson. Utöver detta presenteras i detta kapitel den av Klas-Göran Karlsson skapade typologin för olika sorters historiebruk, vilken används som bas för min analys och förståelse av historiebruket i spelet. Här belyses även övriga centrala begrepp för analysen som *retrofuturism* samt mina egna konstruerade begrepp *inre* och *yttre* historiebruk. Vidare behandlas här kortfattat datorspel som forskningsobjekt och interaktivitetens vikt i förståelsen av datorspel som kulturform presenteras. Jag redogör också kortfattat för den relevanta tidigare forskning som gjorts i tangerande ämnen. Metoden som valts för denna analys baserar sig på texter av Frans Mäyrä och Jon Dovey och är en *kvalitativ och selektiv innehållsanalys*, i vilken jag inte endast tar spelets textuella element i beaktning utan analyserar spelet som en interaktiv helhet.

I *Materialet* ges en kort överblick av bakgrunden till forskningsmaterialet. Jag redogör för det mottagande spelet fick då det lanserades och vilken primärmålgruppen för spelet är. Dessutom ges en sammanfattande beskrivning av spelets estetik och intrig för att ge läsaren en klarare insikt i spelets övergripande tematiska element.

Analysen är indelad i tre delar. I den första delen diskuteras den religion som är närvarande i spelet. Religionen har en mycket stor och tydlig roll i spelets intrig och spelaren är tidigt i spelet tvungen att ta del av ett dop för att över huvud taget kunna fortsätta vidare till det egentliga spelmaterialet. Många av de centrala begrepp som används i spelets religion består till mycket stora drag av lån ur och hänvisningar till Bibeln. Många paralleller dras även mellan spelets religion och en odefinierad variant av kristendomen. Vissa centrala aspekter ur kristendomen lyser dock med sin frånvaro och spelets religion kan följaktligen inte anses vara en befintlig form av kristendom. Avslutningsvis kan spelets religionsbild även tolkas som ett historiebruk för att förankra spelet i och dra paralleller till en tidsperiod i Amerikas historia, vilket resonerar väl med

ett politisk-pedagogiskt historiebruk som manar spelaren till reflektion. Vidare fungerar religionen på en metanivå som ett existentiellt historiebruk för spelets karaktärer.

I den andra analysdelen behandlas det som i denna avhandling kallas yttre historiebruk. Med detta avses den historia som speltillverkarna brukat för att skapa en miljö i vilken spelaren rör sig. Om man ser historiebruket som en kommunikationskedja så är speltillverkarna *avsändaren* och spelaren *mottagaren*. Speltillverkarna har frikostigt använt sig av hänvisningar till och lån ur historien för att skapa en detaljrik värld som skapar associationer hos spelaren. Till detta historiebruk hör bland annat en sekelskiftesestetik i klädmode, arkitektur och kultur som speltillverkarna försökt återskapa för att förankra spelet i den tidsperiod som det utspelar sig i. Hit hör även de i spelet rådande sociala normer och konventioner som speltillverkarna anser representera en ärlig syn på historien; en institutionaliserad rasism, en utpräglad nationalism och en religiös frenesi. Spelet innehåller även associationer till en historia som i spelets tidskontinuitet inte ännu har skett, som propagandaaffischer från första världskriget och uppenbara anakronismer i form av populärmusik från 1960- och 80-talet. Dessa element uppvisar tydliga drag av ett politisk-pedagogiskt historiebruk även om det också måste ses som ett renodlat fall av kommersiellt historiebruk.

I den tredje och sista delen av analyskapitlet redogörs för det inre historiebruket, eller metahistoriebruket. Med detta avses det historiebruk som *spelets karaktärer* använder sig av i olika syften. På en metanivå är alltså spelets karaktärer både sändare och mottagare om man ser historiebruket som en kommunikationskedja. Spelets karaktärer använder sig av historia i syfte att skapa en kulturell gemenskap och legitimera sin politiska ställning exempelvis genom att demonisera sina fiender och skapa en kontinuitet till Amerikas grundlagfäder. På en metanivå handlar om ett ideologiskt historiebruk som inbegriper en väldigt annorlunda porträttering av historiska ikoner än vad primärmålgruppen torde vara van vid, däribland demoniseringen av Abraham Lincoln. Dessutom kan speltillverkarnas bruk av grundlagsfäderna kan tolkas som en ironisering av ett befintligt historiebruk i dagens USA, och att det följaktligen får drag av ett politisk-pedagogiskt historiebruk. Slutligen kan man konstatera att all historia som används i spelet faller inom en ram av kommersiellt historiebruk.

Avslutningsvis reflekterar jag över de frågor som väckts men som faller utanför ramarna av denna analys och som följaktligen kunde vara intressanta för fortsatt forskning inom ämnet.

6. KÄLL- OCH LITTERATURFÖRTECKNING

Källor

2K Games 2013

Bioshock Infinite. 2K Games, 2013.

Forskningslitteratur

Allison 2011

R. Allison, *The American Revolution: a concise history*, Oxford University Press, Oxford & London 2011.

Aronsson 2004

P. Aronsson, *Historiebruk: att använda det förflutna*, Studentlitteratur AB, Lund 2004.

Barton 2012

D. Barton, *The Jefferson Lies: Exposing the Myths You've Always Believed About Thomas Jefferson*, WND Books, Washington 2012.

Bradbury 1951

R. Bradbury, *Fahrenheit 451*, Simon & Schuster, New York 1951.

Chapman 2012

A. Chapman, "Privileging Form Over Content: Analysing Historical Videogames", *Journal of Digital Humanities* 1 (2012). [tillgänglig på <http://bit.ly/24cOBNq>, hämtad 24.04.2016].

Crider 2014

B. Crider, *Legends and Lore of Birmingham & Central Alabama*, The History Press, Alabama 2014.

Dewey 2007

D. Dewey, *The art of ill will: The story of American political cartoons*, New York University Press, New York 2007.

Dovey 2006

J. Dovey, *Game cultures: Computer games as new media*, McGraw-Hill Professional Publishing, Berkshire 2006.

Fergusson 1997

N. Fergusson, "Introduction", N. Fergusson (red.), *Virtual history: Alternatives and counterfactuals*, Papermac, London 1997.

Goldberg 2006

M. Goldberg, *Kingdom coming: the rise of Christian nationalism*, W.W. Norton & Co, New York & London 2006.

Grufstedt 2013

Y. Grufstedt, *När nu möter då i Call of Duty: World at War & Europa Universalis III – Historiedidaktiska perspektiv på datorspel*, opubl.

avhandling pro gradu i historia, historiska institutionen, Lunds universitet.

- Karlsson 2009 K-G. Karlsson & U. Zander (red.), *Historien är nu: En introduktion till historiedidaktiken*, 2. uppl., Studentlitteratur AB, Lund 2009.
- Kuehn 2011 S. Kuehn, *The Dragon in Medieval East Christian and Islamic Art*, Islamic History and Civilization: Studies and Texts 86, Brill, Leiden & Boston 2011.
- Lindell 2014 F. Lindell, *I en minnesrik, alternativ, postapokalyptisk värld: En granskning av historiebruket och historiekulturen i datorspelen Fallout 3 och Fallout New Vegas*, opubl. avhandling pro gradu i historia, institutionen för filosofi, historia, konst- och kulturforskning, Helsingfors universitet.
- Lotz 1987 W. Lotz, *Studies in Italian Renaissance architecture*, MIT Press, Cambridge 1987.
- Meagher 2005 T. Meagher, *The Columbia guide to Irish American history*, Columbia university press, New York 2005.
- Mooney 1991 J. Mooney, *The ghost-dance religion and the Sioux outbreak of 1890*, University of Nebraska Press, Lincoln & London 1991.
- Mäyrä 2008 F. Mäyrä, *An introduction to game studies: Games in culture*, Sage Publications, London 2008.
- Nash 2010 G. Nash, *Icons of America: The Liberty Bell*, Yale University Press, New Haven 2010.
- O'Hagan & Mangiron 2013 M. O'Hagan & C. Mangiron, *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*, John Benjamins Publishing Company, Amsterdam 2013.
- Orwell 1983 (1949) G. Orwell, *Nittonhundraåttiofyra*, N. Holmberg (svensk övers.), Bonniers, Stockholm 1983.
- Perman 2009 M. Perman, *Pursuit of unity: a political history of the American South*, University of North Carolina Press, Chapel Hill 2009.
- Resnick 1972 D. Resnick, "The Société des Amis des Noirs and the Abolition of Slavery", *French Historical Studies* 7 (1972) 558-569.
- Rydell 1984 R. Rydell, *All the world's a fair: visions of empire at American international expositions, 1876-1916*, The University of Chicago Press, Chicago 1984.

- Salen & Zimmerman 2004 K. Salen & E. Zimmerman, *Rules of Play; Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge 2004.
- Savage 1994 K. Savage, "The Politics of Memory: Black Emancipation and the Civil War Monument", J. Gillis (red.), *Commemorations: The Politics of National Identity*, Princeton University Press, Princeton 1994.
- Skocpol & Williamson 2011 T. Skocpol & V. Williamson, *Tea Party and the Remaking of Republican Conservatism*, Oxford University Press, New York 2011.
- Uuskoski 2011 O. Uuskoski, *Playing video games: A waste of time... or not? : Exploring the connection between playing video games and English grades*, opubl. avhandling pro gradu i engelsk filologi, institutionen för moderna språk, Helsingfors universitet.
- Williams 1998 D. Williams, *Call in Pinkerton's: American detectives at work for Canada*, Dundurn Press, Toronto 1998.
- Zhang 2013 M. Zhang, *Not only enjoyment: An investigation of computer game playing from perspectives of emotion, immersion and gratifications*, opubl. avhandling i socialpsykologi, institutionen för socialvetenskaper, Helsingfors universitet.

Källor på nätet

- Bellos 2007 A. Bellos. 2007. "Rise of the e-sports superstars", *British Broadcasting Corporation* på <http://bbc.in/1VnoRvL> [hämtad 14.04.2016].
- Bhasin & Laya 2011 K. Bhasin & P. Laya. 2011. "26 Shockingly Offensive Vintage Ads", *Business Insider* på <http://read.bi/1yCbj29> [hämtad 22.04.2016].
- Bioshock Wikia 2016 Bioshock Wikia. 2016. "Fraternal Order of the Raven" på <http://bit.ly/1VwS5sA> [hämtad 25.04.2016].
- British Library 2016 The British Library. 2016. "'Your country needs you' advertisement" på <http://bit.ly/1WaTowd> [hämtad 18.04.2016].
- Bureau of Public Affairs 2003 U.S. Department of State, Bureau of Public Affairs. 2003. "The Great Seal of the United

- States" på <http://1.usa.gov/1nSrjrw> [hämtad 14.04.2016].
- Campbell 2013
C. Campbell. 2013. "The big ideas of Bioshock Infinite" på <http://bit.ly/1VwOU4C>, *IGN* [hämtad 17.04.2016].
- ESA 2014
Entertainment Software Association. 2014. "2014 Sales, demographics and user data: Essential facts about the computer and video game industry" på <http://bit.ly/1vmyA3h> [hämtad 14.04.2016].
- ESRB 2016
Entertainment Software Rating Board. 2016. "Bioshock Infinite" på <http://bit.ly/1qrjKhd> [hämtad 14.04.2016].
- Fea 2012
J. Fea. 2012. "Some Thoughts on David Barton's 'The Jefferson Lies'--Part Two", *The Way of Improvement Leads Home* på <http://bit.ly/1W91yFg> [hämtad 17.04.2016].
- Grow 2014
K. Grow. 2014. "John Fogerty Addresses 'Fortunate Son' Concert for Valor Controversy", *Rolling Stone* på <http://rol.st/1wsvM5L> [hämtad 14.04.2016].
- Hernandez 2013
P. Hernandez. 2013. "Some Don't Like BioShock's Baptism. Enough To Ask For A Refund", *Kotaku* på <http://bit.ly/1eJz0hS> [hämtad 14.04.2016].
- Jenkins 2013
D. Jenkins. 2013. "Is controversy the main selling point of BioShock Infinite?", *Metro* på <http://bit.ly/1Nahup6> [hämtad 14.04.2016].
- Juul 2003
J. Juul 2003. "The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness" på <http://bit.ly/1U7Dt0F> [hämtad 14.04.2016].
- Lahti 2012
E. Lahti. 2012. "Interview: Ken Levine on American history, racism in BioShock Infinite: 'I've always believed that games were underestimated'", *PC Gamer* på <http://bit.ly/1Sb5osN> [hämtad 15.04.2016].
- Lejacq 2012
Y. Lejacq. 2012. "Videogame Developer Ken Levine Talks Bioshock Infinite And Politics", *The Wall Street Journal* på <http://on.wsj.com/1WtL7E0> [hämtad 14.04.2016].
- Library of Congress 2014
Library of Congress. 2014. "'Fortunate Son' Creedence Clearwater Revival. (1969)" på <http://1.usa.gov/1TTlgEF> [hämtad 14.04.2016].

Library of Congress 2016	Library of Congress. 2016. "The Most Famous Poster" på http://1.usa.gov/1Tre3cU [hämtad 24.04.2016].
Merriam-Webster 2016	Merriam-Webster Dictionary. 2016. Sökord: "ascension" på http://bit.ly/1Tr4PO2 [hämtad 24.04.2016].
Metacritic 2007a	Metacritic. 2007. "Bioshock Xbox 360" på http://bit.ly/1ncMJ5W [hämtad 15.04.2016].
Metacritic 2007b	Metacritic. 2007. "Bioshock PC" på http://bit.ly/1Sk8C2u [hämtad 15.04.2016].
Metacritic 2013a	Metacritic. 2013. "Bioshock Infinite Xbox 360" på http://bit.ly/1QsR9xo [hämtad 22.04.2016].
Metacritic 2013b	Metacritic. 2013. "Bioshock Infinite PC" på http://bit.ly/YFNXfi [hämtad 22.04.2016].
National Archives 2016	National Archives. 2016. "The Declaration of Independence" på http://1.usa.gov/1qFgRXG [hämtad 14.04.2016].
Nguyen 2010	J. Nguyen. 2010. "RetroFutrism: The Tomorrow of Yesterday or The Past Rewritten?", <i>Design Engine</i> på http://bit.ly/1Yv6PWD [hämtad 14.04.2016].
OED 2016a	Online Etymology Dictionary. 2016. Sökord: "ascension" på http://bit.ly/1SXAbIR [hämtad 24.04.2016].
OED 2016b	Online Etymology Dictionary. 2016. Sökord: "zealot" på http://bit.ly/1SF4A4Z [hämtad 24.04.2016].
PEGI 2016	Pan European Game Information. 2016. "Bioshock Infinite" på http://bit.ly/23v9C9h [hämtad 14.04.2016].
Petitte 2013	O.Petitte. 2013. "BioShock Infinite artist almost resigned over game's depiction of religion", <i>PC Gamer</i> på http://bit.ly/1NvTqI7 [hämtad 17.04.2016].
SAOL 2006	Svenska Akademiens Ordlista. 2006. Sökord: "selot" på http://bit.ly/2630JCz [hämtad 14.04.2016].

- Shuman 2011 S. Shuman. 2011. "Developer Origins: Irrational Games' Ken Levine", *PlayStation.com* på <http://bit.ly/1Vnq1re> [hämtad 14.04.2016].
- Tach 2013 D. Tach. 2013. "Valve refunds gamer uncomfortable with forced baptism in BioShock Infinite", *Polygon* på <http://bit.ly/262VP8J> [hämtad 14.04.2016].
- Tassi 2013 P. Tassi. 2013. "Tea Party Group Unironically Utilizes BioShock Infinite Propaganda", *Forbes* på <http://onforb.es/1qrqawR> [hämtad 14.04.2016].
- Walsh 2012 D.A. Walsh. 2012. "What is the Least Credible History Book in Print?", *History News Network* på <http://bit.ly/1qyOf1m> [hämtad 17.04.2016].

Musik

- Fogerty 1969 Fogerty, John. 1969. "Fortunate Son" från *Willy and the Poor Boys*". Fantasy Records.
- Hazard 1979 Hazard, Robert. 1979. "Girls Just Want to Have Fun" [inspelad av Cyndi Lauper] från *She's So Unusual* (1983). Portrait Records.
- Ledbetter 1934 Ledbetter, Huddie. 1934. "Goodnight, Irene" [inspelad som Lead Belly].
- Wilson & Asher 1966 Wilson, Briand & Asher, Tony. 1966 "God Only Knows" från *Pet Sounds*. Capitol Records.

Digitala spel

- 2K Games 2007 *Bioshock*. 2K Games, 2007.
- Activision 2008 *Call of Duty: World at War*. Activision, 2008.
- Blizzard 1998 *Starcraft*. Blizzard Entertainment, 1998.
- Paradox 2007 *Europa Universalis III*. Paradox Interactive, 2007.

Bildförteckning

- Bild 1: Lost in the zone, <http://bit.ly/1TraZh8> [hämtad 24.04.2016].
- Bild 2: Bioshock Wikia, <http://bit.ly/1qIYio4> [hämtad 24.04.2016].
- Bild 3: British Library, <http://bit.ly/1BDQQen> [hämtad 24.04.2016].
- Bild 4: Bioshock Wikia, <http://bit.ly/1VRFRL7> [hämtad 24.04.2016].
- Bild 5: Bioshock Wikia, <http://bit.ly/26m2s60> [hämtad 24.04.2016].
- Bild 6: Library of Congress, <http://1.usa.gov/1VLThIV> [hämtad 24.04.2016].
- Bild 7: British Library, <http://bit.ly/1WaTowd> [hämtad 24.04.2016].
- Bild 8: Bioshock Wikia, <http://bit.ly/1VvuQzc> [hämtad 24.04.2016].
- Bild 9: Bioshock Wikia, <http://bit.ly/21bNpYX> [hämtad 25.04.2016]
- Bild 10: Bioshock Wikia, <http://bit.ly/1pxkbWt> [hämtad 25.04.2016]
- Bild 11: Bioshock Wikia, <http://bit.ly/23SjNVr> [hämtad 24.04.2016].
- Bild 12: Bioshock Wikia, <http://bit.ly/1Nqojmx> [hämtad 24.04.2016].
- Bild 13: Bioshock Wikia, <http://bit.ly/1SlnwDK> [hämtad 24.04.2016].
- Bild 14: Bioshock Wikia, <http://bit.ly/1TrfVTb> [hämtad 24.04.2016].
- Bild 15: Gamestar, <http://bit.ly/1UaDTUV> [hämtad 24.04.2016].
- Bild 16: Bioshock Wikia, <http://bit.ly/1NIQUyq> [hämtad 24.04.2016].
- Bild 17: Bioshock Wikia, <http://bit.ly/1MQIwBX> [hämtad 24.04.2016].

Bilaga 1: Lista över kapitlen i *Bioshock Infinite*

1. The Lighthouse
2. Welcome Center
3. Raffle Square
4. Comstock Center Rooftops
5. Monument Island Gateway
6. Monument Tower
7. Battleship Bay
8. Soldier's Field
9. The Hall of Heroes
10. Inside the Hall of Heroes
11. Hall of Heroes Gift Shop
12. Return to the Hall of Heroes Plaza
13. Finkton Docks
14. Beggar's Wharf
15. Fort Franklin Pier
16. Worker Induction Center
17. The Plaza of Zeal
18. The Good Time Club
19. The Plaza of Zeal
20. The Gunsmith Shop
21. Shantytown
22. The Bull House Impound
23. The Bull Yard
24. Finkton Proper
25. On to the Factory
26. The Factory Courtyard
27. The Factory
28. Emporia
29. Port Prosperity
30. Downtown Emporia
31. Memorial Gardens
32. Comstock House
33. The Atrium
34. Warden's Office
35. The Operating Theater
36. The Hand of the Prophet
37. Hangar Deck
38. Engineering Deck
39. Command Deck
40. The Sea of Doors